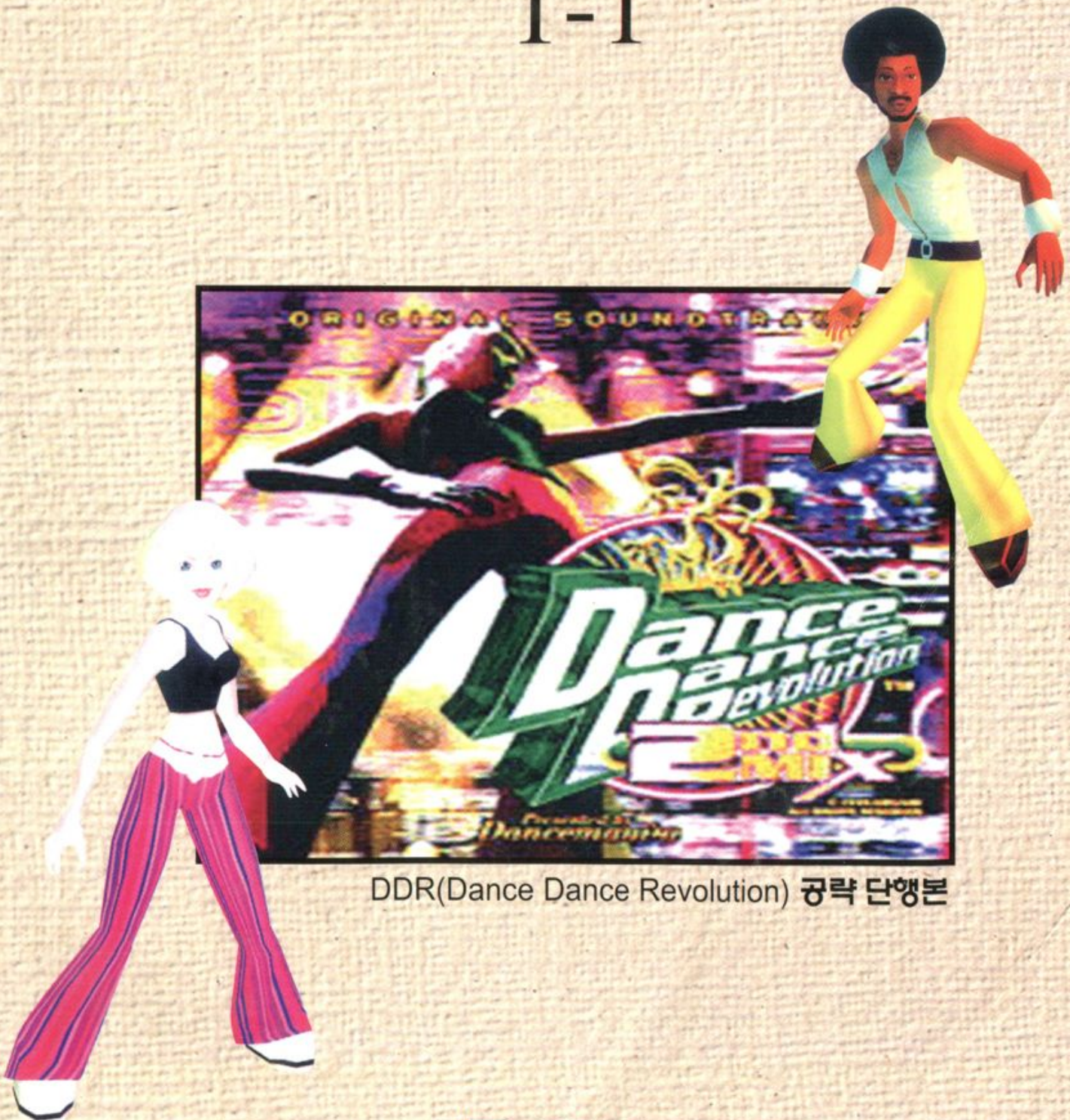
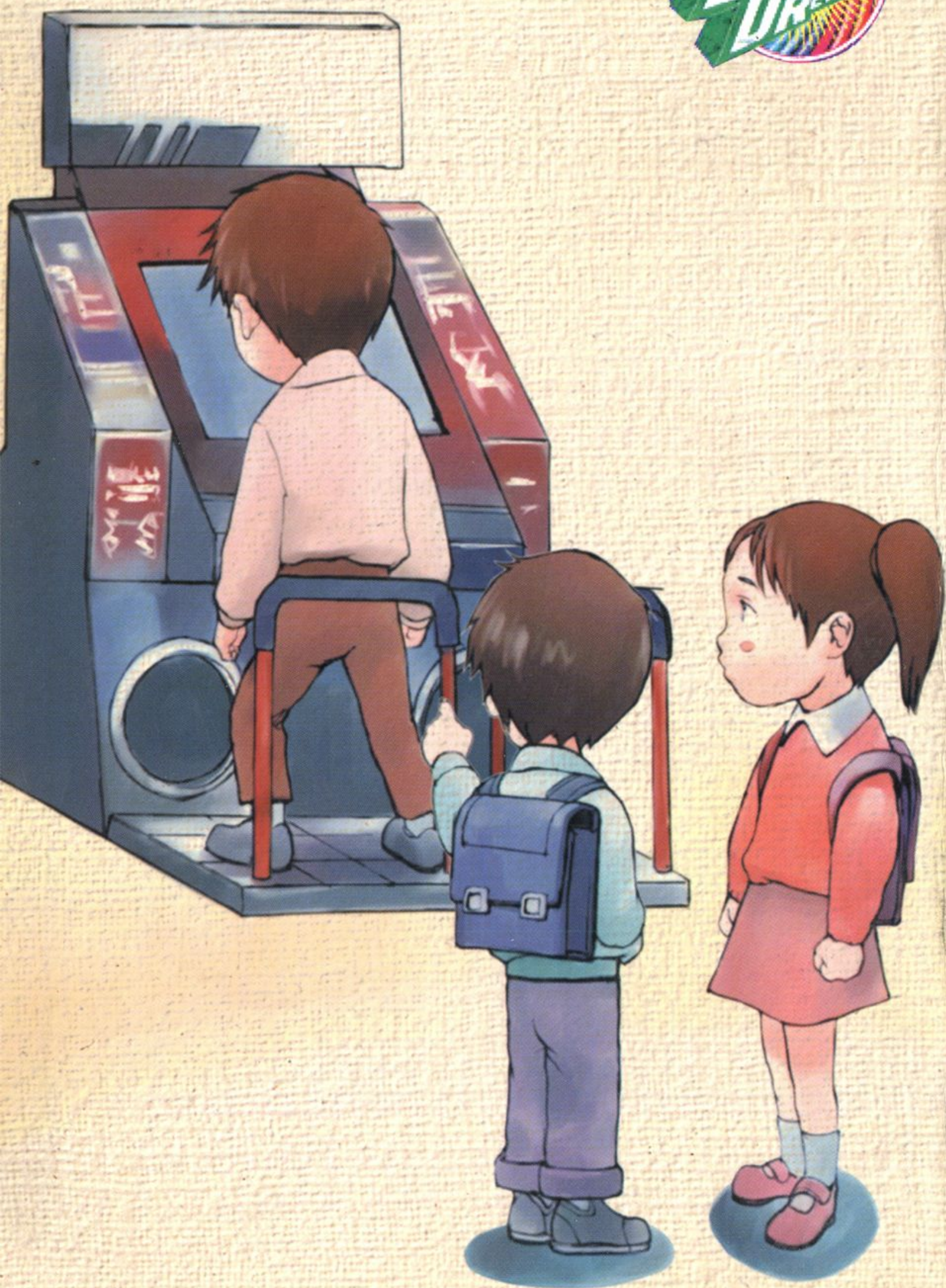
(주)제우미디어
1999. 11. 1

게임파워

# 디디알

## 1-1

DDR(Dance Dance Revolution) 공략 단행본

창간 7주년 특별부록

# 국민교육헌장

우리는 민족 중흥의 역사적 사명을 띠고 이 땅에 태어났다. 조상의 빛난 얼을 오늘에 되살려, 안으로 자주 독립의 자세를 확립하고, 밖으로 인류 공영에 이바지할 때다. 이에, 우리의 나아갈 바를 밝혀 교육의 지표로 삼는다.

성실한 마음과 튼튼한 몸으로, 학문과 기술을 배우고 익히며, 타고난 저마다의 소질을 계발하고, 우리의 처지를 약진의 발판으로 삼아, 창조의 힘과 개척의 정신을 기른다. 공익과 질서를 앞세우며 능률과 실질을 숭상하고, 경애와 신의에 뿌리박은 상부 상조의 전통을 이어받아, 명랑하고 따뜻한 협동 정신을 북돋운다. 우리의 창의와 협력을 바탕으로 나라가 발전하며, 나라의 융성이 나의 발전의 근본임을 깨달아, 자유와 권리에 따르는 책임과 의무를 다하며, 스스로 국가 건설에 참여하고 봉사하는 국민 정신을 드높인다.

반공 민주 정신에 투철한 애국 애족이 우리의 삶의 길이며, 자유 세계의 이상을 실현하는 기반이다. 길이 후손에 물려줄 영광된 통일 조국의 앞날을 내다보며, 신념과 긍지를 지닌 근면한 국민으로서, 민족의 슬기를 모아 줄기찬 노력으로 새 역사를 창조하자.

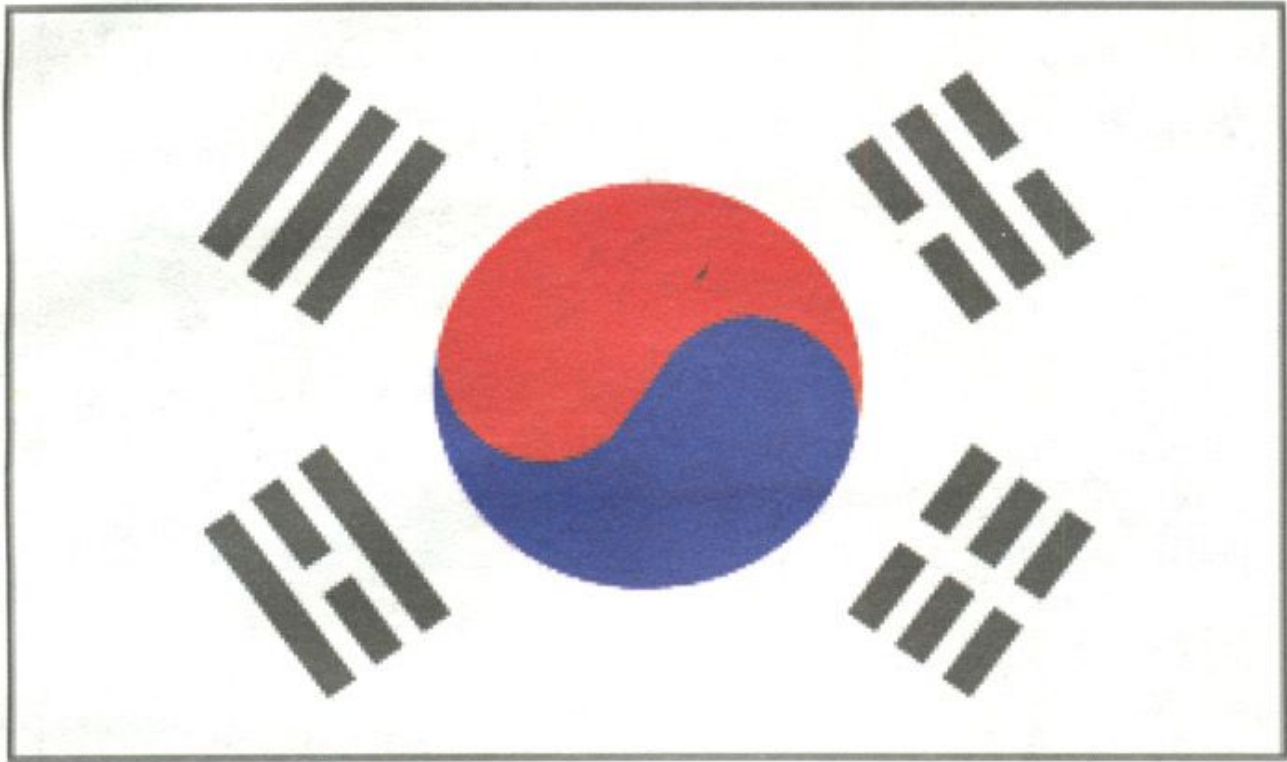
게임파워 창간 7주년 기념

「디디알 1-1」 공략 단행본

1999. 10. 29. 초판발행
1999. 10. 28. 인 쇄
1999. 11. 1. 발 행

값 원

지은이: 김성회
도운이: 한철희, 천용건, 방진, 김규만, 이현수
발행인: (주)제우미디어
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층

자동응답서비스(ARS) 안내: 700-9077

"나는 자랑스런 태극기 앞에
조국과 민족의 무궁한 영광을 위하여
몸과 마음을 바쳐 충성을 다할 것을
굳게 다짐합니다."

## 앞선 말

Dance Dance Revolution(이하 DDR)이란 코나미에서 내놓은 댄싱 게임이다. 대중매체에서도 자주 볼 수 있을 정도로 유명한 놈이니 따로 설명할 필요는 필요 없으리라 믿는다. 전국의 수많은 DDRer들의 DDR을 향한 열정에 부응하기 위해 게임파워에서는 창간 7주년 특집으로 이번 기획을 마련했다. 이 DDR 특집 단행본은 족보소개와 클리어 가이드 및 퍼포먼스 공략까지 다루었으므로 초심자부터 익스퍼트까지 많은 도움을 받으리라 믿어 의심치 않는 바이다.

**갤러리가 하나 둘 떠나갈 때의 그 비참함을 느껴 본 이들에게 이 책을 바친다.**

※현재 국내 아케이드에 출시되어있는 DDR 1.5버전을 기준으로 제작하였습니다

# DDR의 키트 사양

### ■치수

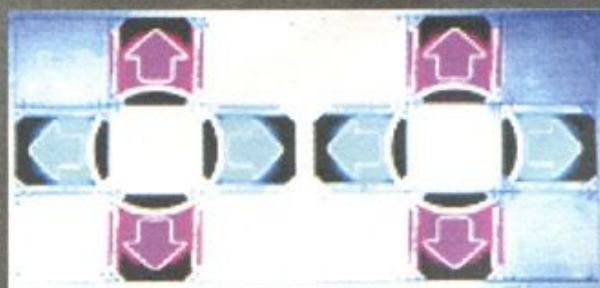
가로: 1780mm
세로: 2160 ~ 2760mm
높이: 2252mm

### ■중량

본체: 197kg
타이틀유니트: 28kg
스테이지 패널: 개당 100kg
케이블튜브: 2kg
총중량: 427kg

### ■소비전력

250W 450VA

# DANCEDANCE REVOLUTION

## 노는 법

매우 간단하다. 올라오는 네 종류의 화살표(⇦⇨⇧⇩)가 지정된 곳(스텝존)을 지날 때 그에 해당하는 발판을 밟아주면 되는 것이다. 클리어의 조건은 곡이 끝날때까지 댄스게이지를 한 칸이라도 남겨놓는 것. 댄스게이지가 모두 없어졌다면 게임이 끝난다. 게이지는 스테이지 시작시 일정량을 가지고 있으며 화살표를 타이밍에 맞추어 제대로 밟았다면 오르고 그렇지 못했다면 떨어진다. 제시된 화살표에 맞추어 발판을 얼마나 근접한 타이밍에 밟았는가를 판단하는 기준을 '판정'이라고 하는데, DDR에서의 판정은 다음의 다섯 가지로 나뉜다.

| | |
|---|---|
| PERFECT | 타이밍을 완벽히 맞춘 경우. 게이지가 많이 오른다 |
| GREAT | PERFECT보다 한 단계 낮은 판정. 게이지가 조금 오른다 |
| GOOD | GREAT보다 한 단계 낮은 판정. 게이지에는 변동이 없다 |
| BOO | GOOD보다 한 단계 낮은 판정. 게이지가 조금 떨어진다 |
| MISS | 아예 밟지 않았거나 타이밍이 완전히 틀렸을 경우. 게이지가 많이 떨어진다 |

스테이지를 마친 후에는 플레이어의 랭크가 표시되는데 SS-S-A-B-C-D-E의 일곱단계로 나뉜다.

①스텝존
올라오는 화살표가 여기에 일치하는 순간! 스테이지 패널의 화살표를 밟는 것이다

②댄스게이지
단 한 칸이라도 남아있으면 클리어. 0이 되면 게임오버. 간혹 게이지가 0이 되자마자 게임오버 돼버리도록 세팅한 오락실이 있으니 요주의(하던 도중에 문 닫히면 상당히 비참하다)

③화살표
DDR의 노트다. 화면 아래에서 위로 일정한 속도로 올라온다. 스텝존을 지날 때 해당하는 패널을 밟아주면 OK

④스코어
PERFECT, GREAT일 때만 오른다. PERFECT시의 점수가 GREAT보다 세 배 정도 높으며 콤보수가 오를수록 점수는 폭발적으로 증가한다(점수는 '억' 단위까지 있다)

## 모드 설명

비트매니아, EZ2DJ의 히든, 더블, 랜덤, 배속모드처럼 DDR에도 플레이어의 취향대로 선택할 수 있는 모드가 존재한다. 역시 여러 모드를 조합하여 플레이할 수 있으며 1, 2P가 서로 다른 모드를 선택할 수도 있다. 히든 + 미러를 걸고하는 백플(화면을 보지 않고 뒤로 돌아 플레이하는 것)이나 매니악 + 셔플, 더블 + 트릭 등 적절한 모드 사용은 갤러리의 관심을 사는데 큰 역할을 한다는 사실을 명심하자.

### SINGLE
한명이 하나의 스테이지에서 플레이하는 모드. 아무 모드도 선택하지 않았을 때가 바로 싱글모드이다. 화면상에 따로 모드명이 표시되지는 않는다.

### COUPLE
통상의 2인 플레이를 의미한다. 족보가 싱글플레이와 약간 달라진다. 좌우 선택 버튼을 누른 상태에서 스타트버튼을 눌러 게임을 시작하면 메뉴화면이 나오는데, 여기서 'COUPLE'을 선택하면 1크레디트로도 커플모드를 즐길 수 있다. 단 1스테이지로 끝. 화면상에 따로 모드명이 표시되지는 않는다.

### VERSUS
커플 모드와는 달리 1, 2P 모두 싱글 모드와 똑같은 족보로 플레이한다. 양측의 실력을 겨루는 모드(라고는 하지만 별로…). 2크레디트를 넣고 좌우 선택버튼을 누른 상태에서 스타트를 누른 뒤 'VERSUS'를 선택한다. 커플과 버서스모드는 둘 중 한 명만 클리어해도 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.

### DOUBLE
혼자서 1, 2P 두 개의 발판을 모두 사용하는 모드. 좌우 선택버튼을 누른 상태에서 스타트를 누르고 'DOUBLE'을 선택한다. 역시 1크레디트로는 한 스테이지, 2크레디트로는 전 스테이지를 플레이할 수 있다. 더블모드에서는 매니악, 레프트, 라이트 모드를 걸 수 없다.

### BASIC
트릭이나 매니악을 걸지 않은, 통상의 플레이가 바로 베이직 모드이다. 난이도 표시(발바닥)는 노란색. 화면상에 따로 모드명이 표시되지는 않는다.

### TRICK
(1스테이지 곡 선택화면에서 ⇩⇩⇩⇦⇦⇨⇨)

난이도가 매우 높아진다. 난이도 표시는 빨간색. ANOTHER모드와 같은 말.

### MANIAC
(1스테이지 곡 선택화면에서 ⇩⇩⇩⇨⇧⇧⇦)

난이도가 심각하게 높아진다. 난이도 표시는 녹색.

### MIRROR
(곡 선택화면에서 ⇦⇨⇦⇨⇦⇨⇦⇨)

화살표가 상하와 좌우가 반전된 배치로 등장한다. 주로 백플 플레이어가 이용한다.

### LEFT
(곡 선택화면에서 ⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦⇦)

화살표가 왼쪽으로 90도 회전한 배치로 나온다.

### RIGHT
(곡 선택화면에서 ⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨)

화살표가 오른쪽으로 90도 회전한 배치로 나온다.

### HIDDEN
(곡 선택화면에서 ⇧⇩⇧⇩⇧⇩⇧⇩)

스텝존 부근에서 화살표가 사라진다.

### LITTLE
(곡 선택화면에서 ⇦⇩⇨⇩⇦⇩⇨⇩⇧)

4분박(정박자) 외의 화살표가 나오지 않는다. 즉 반박 3연타 등 빠른박이 나오지 않는다는 뜻. 초심자를 위한 모드.

### SHUFFLE
(곡 선택화면에서 ⇧⇩⇦⇨⇩⇧⇨⇦)

화살표가 랜덤으로 나온다.

### 모드캔슬
곡 선택화면에서 트릭, 매니악모드는 ⇩⇩⇩⇩로, 그 이외의 모드는 ⇧⇧⇧⇧로 취소할 수 있다. 트릭과 매니악모드는 1스테이지에서만 캔슬할 수 있다.

## 알고 하자

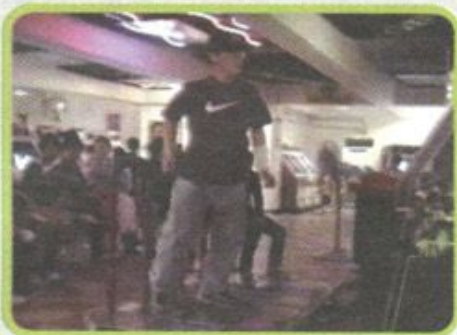
### 갤러리의 비웃음이 두려운가?

원래 다 그렇다. 육중한 몸체로 압도감을 오락실 가득 내뿜고 있는 DDR 스테이지 위에 처음 오르는 것은 원래 누구나 다 × 팔리는 일이다. 게다가 남들 앞에 나서거나 주목받는 위치에 서기를 꺼리는 평범한 우리들 양민이라면 더욱 그렇다. 남들 다 하니까, 명색이 열혈 게이머인데, 혹은 친구의 권유로 마지못해 스테이지에 올라 갤러리들 앞에서 화살표에 맞춰 어설프게 발을 놀리는 일은 분명 진땀흐르고 긴장 게이지 만땅 차는 일. 하지만 뭐 어떤가. 원래 그런 건데.

발바닥 여덟 개 짜리를 온갖 화려한 몸짓과 함께 가뿐히 클리어하고 박수를 받은 사람의 바로 다음 차례로 스테이지에 올랐을 때의 비참함을 느껴봤다고? 그리고 비웃음을 남기며 하나 둘씩 사라져버리는 갤러리들의 뒷모습을 보고 다시는 DDR을 하지 않으리라 다짐했다고?

명심하자. 갤러리의 비웃음이 두려운 자는 평생 갤러리의 갈채를 받을 수 없다는 것을. 포기말고 딱 다섯 번만 더 해보자. 비록 클리어는 못하더라도 어느덧 꼬이던 다리가 자연스레 화살표를 따라가는 것을 느낄 수 있다. 바로 '밟는다'라는 감각이 몸에 배었다는 증거. 일단 느껴보자. '밟는다'는 그 감각을.

### 안되면 자세를 바꿔라. 이것이 바로 체위변환력(體位變換力)

초심자의 가장 큰 특징 중 하나가 바로 자신은 제대로 밟았다고 생각하는데 MISS가 나온다는 것이다. 이는 자기도 모르게 패널의 테두리를 밟기 때문에 생기는 현상이다. 특히 ⇩를 밟을 때 몸은 정면을 향한 상태에서 발만 뒤로 빼서 밟으면 MISS를 연발하기 쉽다. 어색할 지 모르지만 조금만 몸을 돌려 밟아보자. 훨씬 수월해질 것이다. 이거 하나 기억하자. 이 게임의 제목은 '밟아 밟아 대혁명'이 아니라 'Dance Dance Revolution'이란 것을. D·A·N·C·E! 댄싱 게임이라는 것. 댄스하라고 만든 게임이니만큼 댄스를 해주면 당연히 답은 보인다. 알겠는가? 그저 뻘쭘하게 서서 발판만 밟아대지 말고 조금이라도, 아주 조금이라도 댄스에 가까워지도록 조금이라도, 아주 조금이라도 몸을 움직여 보자는 말이다. DDR은 단순한 발판밟기 게임일까, 아니면 댄스 시뮬레이션 게임일까? 정답은 플레이어가 정하는 것이다.

움직여라

### Catch The Rhythm! Feel The Rhythm! (리듬 좀 타! 리듬좀!)

DDR이 제 아무리 댄싱게임이라도 노래 없는 댄스는 있을 수 없다. 또 박자 없는 노래도 없다. 결국 박자에 맞춰, 곡의 템포에 맞춰 플레이하면 훨씬 쉽다는 소리 아닌가? 그렇다. 리듬타라는 소리다. 리듬에 맞춰서 흔들어 달라는 소리다. 이게 얼마나 중요한 소리인지는 한 번은 소리를 듣고, 한 번은 볼륨을 끄고 플레이 한 후 점수를 비교해 보면 확·연·히 알 수 있다(물론 집에서 플스 DDR로). 곡 배경에 깔리는 비트음, 즉 쿵 쿵 쿵쿵짝, 둥둥방방 둥둥짝 등이나 보컬이 흐르는 템포 등을 귀에 익혀 놓으면 DDR을 플레이하며 템포를 맞추는 데 큰 도움될 것이다. 오늘부터 DDR할 때 사용하는 신체기관을 하나 더 늘려보자. 바로 귀. 열의가 있다면 DDR OST를 구하거나 통신상에서 다운받아 들어보는 것도 좋다.

### 내 스텝 내 맘대로

운족(運足)에 제한이 없는 것도 DDR의 매력중 하나. 무슨 말인고 하니 DDR은 다른 음악게임들처럼 쓸데없이 버튼을 입력하면 MISS 처리되는 것이 아니므로 화살표에 상관없이 어디든 발을 놓고 있어도 괜찮다는 것이다. 화살표에 맞춰 밟는 방법을 익혔다면 다음은 자신의 밟기 쉬운 운족방법을 찾아보면 좋다. 플레이를 거듭해 시행착오를 거치다보면 자신의 스타일을 발견하게 된다. 여기에서는 참고를 위해 현재 주류가 되고 있는 운족법을 두 가지를 소개하겠다. 실제로 시험해 보면 알겠지만 같은 곡을 플레이해도 운족방식에 따라 상당히 다른 인상을 받게된다.

#### ■ 축(軸) 방식

보통 평범한 수준의 평범한 플레이어들이 많이 사용한다 하여 '양민 스텝'으로도 불리운다. 한 다리를 ⇦나 ⇨에 축처럼 고정시키고 다른 다리로 나머지 화살표를 처리하는 방식. 주로 오른발잡이는 왼발을 ⇦에 두고 오른발로 나머지를 밟는 왼다리 축 방식을 사용하게 될 것이다. 주축발이 고정되어 있어 안정적이므로 처음 보는 족보에도 대처하기 쉽지만 한 다리를 혹사시켜야 하기 때문에 빠른박이 많이 등장하는 부분에서는 다리에 엄청난 무리가 오게된다. 이 축 방식은 난이도가 어느 정도 높아져 화살표가 촘촘해 지기 시작하면 정말 구린 폼이 나올 뿐만 아니라 허벅지와 종아리가 땡겨 도중하차할 수밖에 없다. 결국 실력향상의 한계를 금방 느끼게 되어 좌절. 그렇다면 축 방식을 조금만 발전시켜 이동축 방식으로 만들어 보자. 말그대로 축을 고정시키지 않고 움직여 주는 것이다. 예를 들어 ⇧·⇨·⇦·⇩의 순서라면 ⇧·⇨를 오른발로 밟고 밟은 상태에서 그 오른쪽 발을 주축발로 바꿔 ⇦·⇩를 좌측발로 밟는 것이다. 이 운족법은 양다리를 골고루 사용하므로 한쪽 다리에 과부하가 걸리는 것을 완화시켜줄 수 있으며 어떤 곡에도 대응하기 쉬운 메리트를 가지고 있다.

#### ■ 중앙집중 방식

일본에서는 관서지방 사람들이 많이 사용한다하여 관서스텝으로 불리운다(축 방식은 관동스텝). 여고생이 많이 구사해서 '여고생 스텝'이라고도 불리는 이 중앙집중 방식은 두 발중 한 발은 항상 패널의 한가운데에 두는 운족법이다. 예를 들어, ⇧·⇦의 순서라면 왼발을 가운데 두고 오른발로 ⇧를 밟은 후 오른발을 가운데로 옮기고 왼발로 ⇦를 밟는 것이다. 이 운족법은 자연스럽게 곡의 템포에 맞춰 끊임없이 깡충깡충 뛰어다니게 되므로 체력소모가 심하다. 게다가 템포가 느린 곡에서는 필연적으로 크게 점프하게 되어 타이밍을 잡기가 더 어려워지는 경우도 생기고 빠른박에 대응하기가 힘들다. 여고생이 구사하면 상당히 귀엽기는 하지만(물론 여고생도 여고생 나름이다) 전적으로 의지하면 역시 금새 한계에 부딪히게 되어 좌절.

## 댄스에 한발 다가가 보자. 퍼포먼스

베이직모드는 이제 '껌'이고 트릭모드도 웬만큼 안 헤맬 수 있는 수준이 되면 이제는 갤러리를 조금씩 의식해 보는 거다. 단순한 발판밟기만으로는 절대 갤러리들의 관심을 살 수 없다. 그래서 필요한 것이 약간의 쇼맨쉽을 발휘한 특수한 동작들. 예를 들어 ⇧·⇧를 밟을 때 재미없이 한발로 두 번 밟지 않고 발을 바꿔서 밟는 '스위치 스텝' 이라던지, 연속된 두 개의 화살표를 미끄러지듯 한발로 처리하는 '슬라이드 스텝', 스테이지를 한 바퀴 돌며 밟아대는 '터닝'같은 간단한 동작들을 구사해 보자는 것. 이런 단편적인 하나의 동작을 '스킬(Skill)', 혹은 '테크닉(Technic)'이라고 하며 스킬들을 조합하여 플레이하는 것을 '퍼포먼스(Performance)'라고 한다. 대개 스킬, 테크닉도 퍼포먼스라고 뭉뚱그려 이야기하는 경우가 많다.

퍼포먼스는 현재 무수히 많은 종류가 개발되어 있으며 여러분들의 역량에 따라 얼마든지, 정말 얼마든지 만들어 낼 수 있다. 또 운족에만 매달릴 것이 아니라 상체의 움직임에도 신경을 써보자. 다리만 바쁘고 팔은 한가한 광경은 상당히 재미없다. 뒤에 퍼포먼스의 기본과 요즘 유행하는 것들에 대해 심층분석해 놓았다.

## 퍼포도 좋지만…

뒤에 여러 가지 스킬 및 퍼포들을 소개할텐데… 물론 소개된 특정 퍼포를 익혀서 스테이지 위에서 구사할 수 있다면 꽤 멋들어질 것이다. 하지만 '단지 그 뿐'이라면 갤러리들의 눈에는 퍼포먼스가 아닌 한갓 '오버액션'으로 밖에 비춰지지 않는다. 생각해 보라. 그저 밋밋하게 쭈뼛쭈뼛 목석같이 발판만 밟다가 특정부분에서 불쑥 고급퍼포가 튀어나오더니 또다시 밋밋한 발판밟기로 돌아온다면 분위기만 썰렁해질 뿐. 아무리 어려운 곡을 클리어하는 실력이라도 발판을 쫓아가는데 급급한 수준이라면 퍼포는 아무런 의미가 없다. 족보가 어느 정도 이해되고 자신의 플레이스타일이 확실히 구축된 상태에서, 즉 스테이지 위에서 자연스럽게 몸을 다룰 수 있는 수준 정도는 되어야 퍼포가 빛을 발하는 것이다. 자신의 플레이가 발판 따라가기에서 탈피해 음악에 몸이 실릴 수준이 되었을 때(난이도 몇 짜리 곡을 정복했느냐와는 별개의 이야기다) 고급퍼포에 도전하자. 물론 터닝, 슬라이드 등 기본 스킬 등은 처음부터 익혀가면서 말이다.

## 광활한 스테이지, DOUBLE

싱글모드에서 실력이 붙으면 더블모드에도 도전해보는 거다. EZ2DJ의 클럽믹스와는 비교가 되질 않는 엄청난 어필도를 자랑하는 DDR의 더블모드. 광활한 스테이지 위를 모두 누벼야 하기에 상당한 수련이 필요할 것이다. 싱글모드와의 결정적인 차이는 1P에서 2P측으로, 2P측에서 1P측으로의 이동이 겸비된 스텝이 필요하다는 것. 싱글에서는 쉬운 스킬이라면 무리 없이 시연할 수가 있었을 테지만 더블에서 어설픈 스킬은 개망신을 당하는 데 많은 도움을 준다. 허나! 웬만큼 틀만 잡히면 갤러리의 시선을 단번에 휘어잡을 수 있으니… 사나이라면 도전이다! 도전! 더블프레다~안!

# 더블모드 공략 포인트

### 1. 어디에 자리잡는가

앞서 말한대로 더블모드의 특징은 1P측, 2P측의 이동을 해야하는 스텝이 요구된다는 것이다. 어느 쪽에 화살표가 나와도 대응할 수 있도록 기본의 서있는 위치를 1P측⇨과 2P측⇦에 놓아두면 좋다. 도중에 패닉상태에 빠지면 다시 이 위치로 회귀.

### 2. 헛다리 짚지 말고 보면서 하자

화면을 보라는 게 아니고 바닥을 보자는 소리다. 거리감이 확실히 잡히기 전에는 반드시 패널이 아닌 엉뚱한 곳을 계속 밟게 될 것이다. 이동량이 큰 구간에서는 순간적으로 뇌를 혹사시켜 화살표 배치를 적당히 외운 다음 바닥을 보며 움직이자.

### 3. 무리없는 스텝으로 이동

1P측과 2P측을 왕복할 때의 스텝은 크게 2종류로 나뉘어진다. 첫 번째는 점프하듯이 이동해 가는 방법. 작은 체구의 사람(혹은 다리 짧은 사람?)이나 관서 스텝을 사용하는 사람은 이 방법을 주로 사용하게 될 것이다. 발에 무리가 덜 가고 움직임도 크기 때문에 상당히 신난다. 하지만 계속 뛰어다녀야 하기 때문에 피로해 지기 쉬워 천하를 다스릴 수 없게 된다. 또 하나는 정처 없이 걸어가는 방법이다. 기본적으로 양발로 교대로 밟아가기 때문에 익숙해지면 물 흐르듯이 자연스럽게 밟아갈 수 있다. 보기에 상당히 여유로워 보이고, 체력소모도 최저한으로 줄일 수 있지만 한번 다리가 꼬여버리면 페이스가 완전붕괴되어 버린다는 위험부담이 있으므로 주의. 또한 빠른 박에서의 원거리 이동이 힘들다는 것도 단점으로 지적된다. 상황에 따라 적절이 나누어 사용하는 것이 포인트. 물론 수련을 통해 자신만의 스텝법을 체득하는 것이 BEST!

### 4. 퍼포도 해 봐야지?

앞서 소개한 싱글모드에서의 퍼포먼스는 더블에서도 충분이 활용과 응용이 가능하다. 더블에 완전히 감을 잡기 전까지는 1P측과 2P측 어느 한 쪽에만 퍼포를 집중시키면 된다. 이동이 동반되는 스텝까지 완벽하게 체득했다면 본격적으로 더블 퍼포의 장을 열어보자. 물론 더블 퍼포라는 것이 쉬울 리는 절대, 저어어어어얼대 없다. 하지만 그 난이도만큼 갤러리들은 불타오른다!! 게다가 활활… 다시 한 번 말하지만 사나이라면 도전이다!!! 게다가 아가씨도…

퍼포의 자세한 내용은 퍼포먼스 편에서 다루기로 하겠다.

## 여보게, DDR하러 갈때 뭘 가지고 가지?

역시 DDR인만큼 준비해야 할 것도 많다. 본격적인 DDR플레이에 앞서 몇 가지 준비물을 체크해 보자.

| | |
|---|---|
| **1. 돈** | 으음… 당연한 거지만 중요한 거다. 괜히 돈 없이 가서 딴 사람 할 때 비어있는 2P자리 올라가서 같이 뛰는 추한 짓은 하지 말자. |
| **2. 마실 것** | 당연한 거다. 매니악 한 판만 풀코스로 뛰고나면 참을 수 없는 갈증에 시달리게 된다. 오락실 내에 비치된 식수가 있다면 더 바랄 나위가 없지만 그렇지 않다면 편의점에서 생수 한 통쯤은 사들고 가는 게 많은 도움이 될 것이다. 자판기에서 음료수 뽑아 먹는 것도 좋지만 역시 갈증해소에는 물이 최고! |
| **3. 닦을 것** | DDRer라면 손수건이나 수건 한 장쯤 가방에 넣어 가지고 다니는 습관을 지니자. 여름에야 세수하고 에어컨 바람에 말리면 되지만 요즘은 에어컨 가동시키는 곳이 있을 리가 없잖은가. 좀 닦구 살자. |
| **4. 입을 것** | 정말 맘먹고 뛰러간 날이라면 땀으로 목욕하게 된다. 괜히 지하철 안에서 사람들 도망가게 하지말고 가방에 티 한 장만 준비해보자. 할만큼 하구 화장실 들어가서 갈아입고 나오면 아주 행복하다. |

그리고 DDR할 때의 차림이라면 역시 편하고 뛰기 좋은 것이 제일. 정장입고 방방뛰는 거, 거 별로 폼 안난다. 가장 중요한 것은 신발. 통체에도 써있듯이 힐, 슬리퍼, 쪼리 등은 삼가자. 힐 신고 하다가 발모가지 분지러지고, 슬리퍼 신고 하다가 벗겨지고… 특히 쪼리는 뛸 때마다 짝짝거리는 소리가 보는 사람의 심기를 상당히 거스른다. 역시 코나미 공식 DDR지정화는 운동화. "옷차림도 전략입니다"
이 외에 가장 중요한 것이라면 역시 '깡', 혹은 '철판'이라 하겠다. 스텝이 꼬이고 미스를 연발해도 절대 위축되지 않는 대담함과 처음엔 어설퍼 보이겠지만 꿋꿋이 퍼포를 연습하는 굳센 의지가 없고서는 절대 고수가 될 수 없다.

COOL!

COOL!

1P는 정장에 구두. 2P는 가방을 메고. MISS~

## DDR 용어 해설

### DDR

말 그대로 DDR이다. Dance Dance Revolution의 약어. 간혹 '딴따라'의 약어라고 주장하는 이들이 있다.

### DDRer

'디디알러'라고 읽으며 DDR에 '~하는 이'라는 뜻의 접미사 er이 붙어 'DDR 플레이어', 'DDR을 하는 자'라는 뜻이 된다.

### 갤러리(GALLERY)

말 그대로 관중, 구경꾼이라는 뜻이다. 초보들은 기피하고 고수들은 환영하는 불가사의한 존재.

### 퍼포(PERFORMANCE)

퍼포먼스의 줄임말. 단순한 발판밟기에서 탈피한, 댄스를 지향하는 움직임, 혹은 플레이 스타일을 의미한다. DDR매니아들을 양산시킨 것이 바로 이 퍼포라는 놈 때문이라해도 과언이 아닐 듯. 수련하고 또 수련하자. 갤러리들의 박수를 받는 그 날까지 수련하자.

운집한 갤러리들의 ▶ ▲ 혼을 빼놓는 것이다

## 퍼포머(PERFORMER)

퍼포 플레이를 지향하는 플레이어나 능숙한 퍼포를 구사하는 이를 일컫는 말. 모든 DDRer가 추구해야할 기본덕목이라 하겠다.

## 스킬 · 테크닉(SKILL · TECHNIC)

퍼포보다 작은 개념으로서 퍼포를 구성하는 여러 가지 단편적인 스텝기술들을 일컫는 말이다. 그냥 퍼포라고 불리는 경우가 많다.

## 스텝머신(STEPMACHINE)

실력은 상당하지만 퍼포보다는 정확한 발판 밟기를 추구하는 플레이어를 일컫는 말. 갤러리의 주목을 받기는 힘든 유형이다. 억 단위의 점수쯤은 가볍게 내기에 스코어러라고도 불리운다.

## 콤보(COMBO)

다른 음악게임에서의 그것과 같다. PERFECT와 GREAT 판정을 연속 몇 번이나 받았지를 표시하는 단위. 콤보수가 높아질수록 오르는 점수가 기하급수적으로 늘어난다. GOOD이하의 판정이 나오면 콤보수는 다시 0으로 돌아온다.

## 어택(ATTACK)

궁극의 경지에 다다른 퍼포머들에게 종종 일어나는 현상으로서 이성의 갤러리가 연락처가 적힌 쪽지 등을 건네거나 '잘하시네요. 저랑 같이 뛰어주시겠어요?' 등의 말을 건네는 행위를 일컫는 말. 고수들은 어택기(記)를 집대성한, 소위 '어택리스트'를 세간에 공개해 많은 솔로 양민들의 살의를 일깨우기도 한다. 중3 여학생이 어택하는 경우는 특별히 취급하여 '중3어택'이라고 부른다.

## 양민(良民)

퍼포머도 아닌, 그렇다고 스텝머신 수준도 안되는, 그야말로 평범한 일반시민 DDRer들을 다소 비하하여 일컫는 말. 이들은 대개 자신이 양민이라는 사실을 모르고 살아가며 노멀 버터플라이를 클리어한 것으로 자신에게 대견스러움을 느끼기도 한다.

이것이다! 양민의 삶!

## 양민학살(良民虐殺)

화려한 퍼포로 차례를 기다리는 수많은 양민들에게 초라함을 느끼게 해주는 행위. 양민천지의 오락실에서 한 번 자행되고 나면 오락기 위에 놓여져 있던 수많은 동전들이 어느덧 모두 거두어져 있으며 학살의 수준에 따라 1분에서 5분까지 아무도 스테이지 위에 오르지 못하는 현상이 발생한다.

## 피식

어설픈 퍼포를 선보이며 자신을 대단한 퍼포머라고 착각하는 DDRer를 보고 갤러리들이 내뱉는 소리. 이 소리가 귀에 들어갔을 경우 그 DDRer는 빈혈, 오한, 구토, 호흡곤란 등의 증세를 보이게 되며 심한 경우 눈물을 흩날리며 석양을 향해 달려가는 기행을 저지르게 된다.

## 변태퍼포

말다했다. 변태들이 하는 퍼포다. 갤러리들의 상식따위는 가볍게 깨뜨려 버릴 수 있으며 삶에 대한 회의마저 느끼게 할 수도 있다. 줄여서 '변포'라고 부르며 엽기퍼포라고 부르기도 한다.

## 백플

Back Play의 줄임말이다. 말 그대로 뒤를 돌아 갤러리 쪽을 향하고 하는 플레이를 뜻한다. 패널이 헷갈리는 것을 방지하기 위해 MIRROR를 걸고 플레이하는 것이 대부분. 일단 족보 완전암기는 기본이어서 고수들의 전유물이라 할 수 있다. 간혹 자신을 쳐다보는 만장한 갤러리들 모두와 한번씩 시선을 맞추며 씨익 쪼개는 백플레이어가 등장하는데 오락실 100m반경을 벗어나기 전에 살해당하는 경우가 대부분이다.

DANCE DANCE REVOLUTION

# DANCE DANCE REVOLUTION

# 스킬 · 퍼포먼스편

잘하면 멋있는 게 퍼포지만 어설프면 욕먹는 게 또 퍼포다. 하지만 처음부터 잘하랴.
당분간은 ×먹을 각오하고 덤벼보는 거다. 기본 중의 기본스킬부터 다루었으니 수련, 또 수련.
사실 스킬 · 퍼포라는 것이 자유도가 무한한 것이니만큼 여기에 소개된 것들이 전부가 아니다.
일단 체계화되어 있는 것들부터 확실히 체득하고 자신만의 스킬 · 퍼포를 개발해 보도록.
일단 본격적인 퍼포를 공부하기에 앞서 모든 스킬 · 퍼포의 기본이 되는 두 가지 스킬을 살펴보자.

**♥♥♥♥♥참고로 왼발은 노란색, 오른발은 빨간색으로 표시했다.**

## 터닝

그야말로 기본 중의 기본. 모든 퍼포의 기본이 되며 모든 퍼포의 종착점이 되는 중요한 스킬. 이름에서 알 수 있듯 주제는 '도는 것(turn)'이다. 어떻게 어디서 도는가…

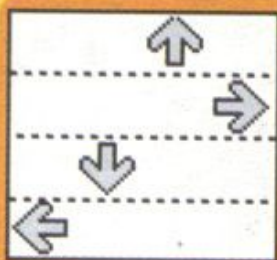
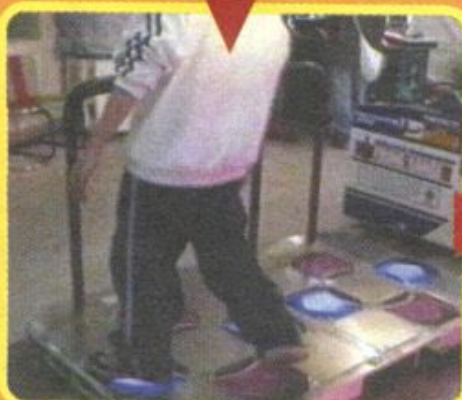
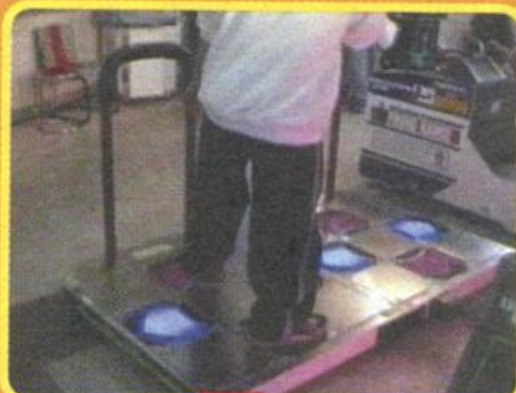
당연히 왼발 오른발이 정해진 것은 절대 아니다. 아웃터닝에서 ↑를 왼발로 밟고 반시계로 270도 돌아 →를 오른발로 밟을 수도 있다. 얼마든지 자기하기 나름이다. 일단 기본적인 것부터 확실히 익혀두자.

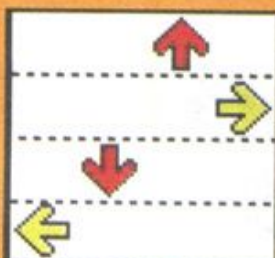
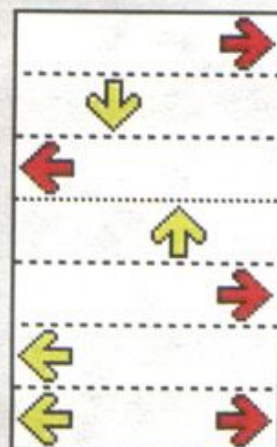
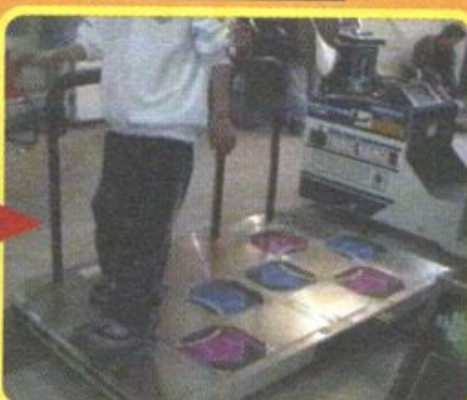
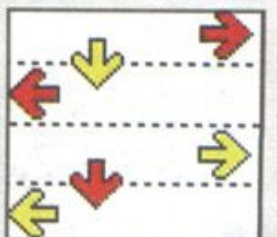
위의 족보는 어디에서나 쉽게 볼 수 있는데 베이직 멜로우의 27~28소절과 베이직 · 트릭 버터플라이의 7~8소절이 대표적인 곳이라 하겠다. 버터플라이의 터닝 구간을 한 번 돌아보자. 오른발로 →밟고, 왼발로 ↓. 이 때 몸은 좌측을 향한 상태. 오른발로 ←밟고, 왼발로 ↑. 이 때 몸은 우측을 향한 상태. 오른발로 →밟고 왼발로 ←밟으면 시선은 다시 정면. 여기서 폴짝 뛰어 ←→밟으면 OK.

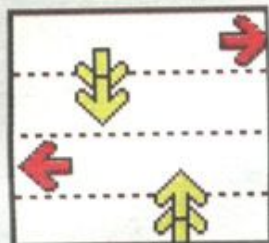
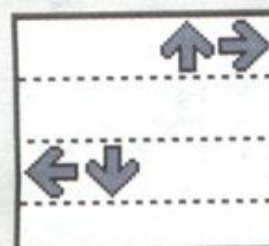
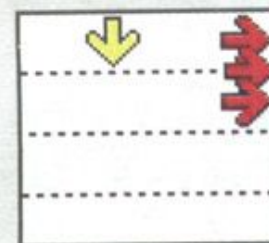
↑·→·↓·←

### 인터닝

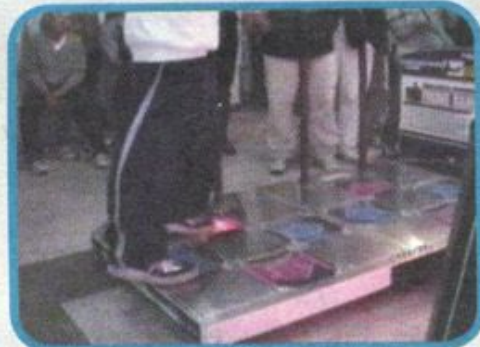
자, ↑·→·↓·←다. 화살표가 가리키는 방향을 따라서 손가락을 그어보면 원이 되지 않는가. 그래 원이다. 돌아보자. 오른발로 ↑를 밟고 그 상태에서 오른다리 뒤로 왼발을 빼서 →를 밟는다. 이제 →를 밟고 있는 왼발을 축으로 하여 반시계방향으로 몸을 돌려 오른발로 ↓를 밟는다. 여기서 다시 ↓를 밟고 있는 오른발을 축으로 하여 돌아 왼발로 ←를 밟는다. 끝이다. 당신은 지금 돌았다. 이게 터닝이다. 정말 쉽지 않은가? 이해가 잘 안된다면 직접 일어서서 적인 대로 따라해보자. 왼발 오른발을 구분해서 표시하면 다음과 같다.

인터닝

### 아웃터닝

하나의 족보라고 단 하나의 터닝만 존재하는 것이 아니다. 방금 당신은 스테이지 안쪽을 보고도는 인터닝을 해봤으니 이젠 바깥쪽으로도는 아웃터닝을 해보자. 오른발로 ↑를 밟고 그 오른발을 축으로 하여 시계방향으로 돌아 왼발로 →를 밟는다. 여기서 뒤를 보고 있는 상태가 될 것이다. 그 상태에서 오른발로 ↓. 다시 오른발을 축으로 시계방향으로 돌아 왼발로 ←.

위의 버터플라이 터닝구간은 퍼포머들이 가장 사랑하는 곳으로서 기본 턴 뿐만 아니라 이 지구상에 존재하는 거의 모든 DDR터닝을 대입시킬 수 있다. 나중에 훌륭한 퍼포머가 되어도 계속 접하게 될 구간이니 만큼 눈도장 확실히 찍어두자. 이제 응용도 한 번 해보는 거다. 다음은 반박터닝.

족보를 보면 대충 감이 잡힐 것이다. 세 번째 화살표 ←를 오른발로 밟은 후 반시계로 돌며 →·↓·←를 왼-오른-왼으로 처리한다. 위에 설명한 기본터닝처럼 박자가 일정한 게 아니라 반박과 정박이 섞여있으므로 '딴딴딴 딴딴딴' 리듬을 타는 것이 중요. 이 반박터닝은 베이직 · 트릭 비즈니스의 7~8, 27~28소절 등에서 찾아볼 수 있다. 난이도가 높아질수록 반박터닝의 사용처가 많아질테니 확실히 익혀두자.

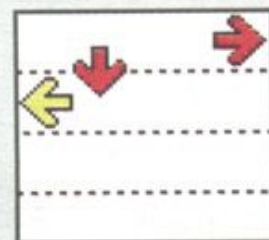
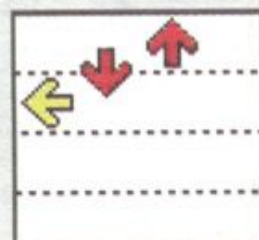
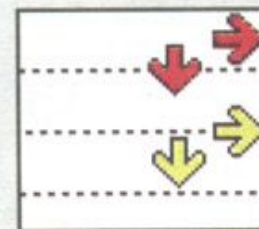
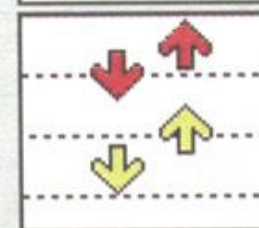
언뜻 보기엔 터닝이 불가능한 것처럼 보

이는 왼쪽의 배치도 충분히 터닝이 가능. '터닝은 반드시 양발을 번갈아 가면서 밟아야 한다'는 고정관념을 깨면 간단하다.

이건 썰렁하게 앞으로 폴짝 뒤로 폴짝 하지말고 뒤를 보며 ↑→을 밟고 180도 돌아 ←↓를 밟는 180도 점프터닝을 사용해보자.

↓를 밟은 왼발을 축으로 시계방향으로 한바퀴 급회전해 오른발로 →·→를 처리하는 360도 급터닝. 고급 스킬이다.

족보와는 다르지만, 일단 ←→밟고

←를 축으로 360도 돈다

←↓로 마무리. 360도 급터닝의 예

뭐, 기본적인 것은 이쯤만. 터닝에서 가장 중요한 것은, 화면을 보지 못하는 시간이 생긴다는 것에 대해 너무 두려워하면 안된다는 것. 역시 가장 좋은 방법은 많은 경험으로 족보를 암기하는 것이다.
족보를 조금만 신경써서 살펴보면 터닝 가능한 구간이 속속 눈에 들어올 것이다. 연구에 연구를…

## 슬라이드

슬라이드 역시 터닝과 함께 모든 퍼포의 기본이 되는 스킬. 말 그대로 미끄러지듯(slide) 화살표를 처리한다. 다음 족보를 보자.

알겠는가? 오른발로 →·↓를 한꺼번에 처리. →위에 놓인 오른발을 ↓로 스무스하게 끌어준다. 그리고 슬라이드할 때 다른 쪽 다리가 들리는 것을 이용해 왼발로 ←를 밟으며 마무리.

앞에 설명한 슬라이드보다 약간 어렵지만 몇 번만 반복해 보면 금새 실전에 써먹을 수 있다. 오른발이 ↑에서 가운데 패널 위를 미끄러져 ↓를 밟고 왼발←로 마무리.

발을 바꿔가며 연속으로 슬라이드한다. 이것이 바로 더블 슬라이드. 한 예로 매니악 AM-3P에서 끝도 없이 사용할 수 있다. 난이도는 제법 높지만 마스터하면 유용하게 써먹을 수 있을 것이다.
왼발, 오른발, 미끄러지는 방향에 상관없이 자연스럽게 슬라이드가 되도록 연습하

자. 슬라이드를 연습하기 좋은 곡은 뭐니뭐니해도 스트릭틀리 비지니스. 몇 번만 해 보면 금방 감을 잡을 수 있을 것이다.
한 가지 참고할 것은 슬라이드는 반박연타 등 템포가 빠른 부분에서만 사용하는 것이 좋다.
느린 곡에서 반박도 아닌 정박을 슬라이드 한다면 수준급 퍼포머가 아닌 다음에야 잘 되지도 않을뿐더러 상당히 구린 폼을 연출하게 될 뿐.

매니악 마이파이어에서 가장 유명한 반박 5연타 패턴. ⇨·⇩를 왼발슬라이드로 처리하고 재빨리 반시계로 몸을 돌려 ⇦에서 ⇩로 오른발 슬라이드. 이 때 오른발로 ⇦를 밟으며 ⇩를 밟고 있는 왼발을 재빨리 빼주어야 오른발 슬라이드에 지장이 없다. ⇩를 밟고 있는 오른발을 축으로 반시계로 돌아 왼발로 ⇨. 끝나면 뒤를 돈 상태. 웬만큼 슬라이드에 자신있는 DDRer아니라면 제대로 된 폼을 연출하기가 힘든 스킬.

왼발로 ⇨에서

⇩로 슬라이드

반시계로 돌아 ⇨

⇩로 슬라이드

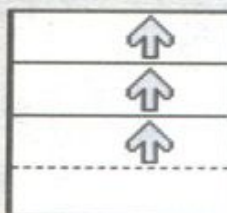
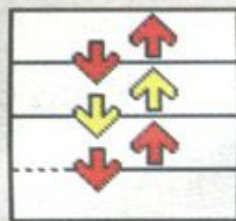
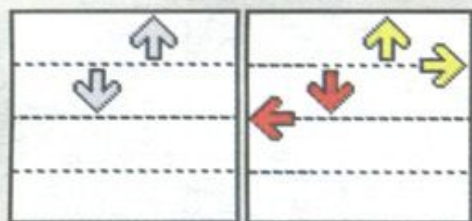
다시 오른발로 ⇦에서

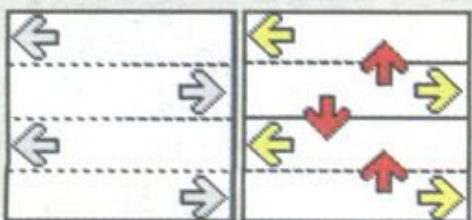
## 터닝과 슬라이드의 조합

간단히 ⇨·⇦를 왼발 슬라이드로 처리하고 오른발로 ⇩를 밟으면 되지만 여기에 터닝을 조합해주면 훨씬 고급스러운 퍼포가 탄생한다. 위 족보처럼 오른발로 ⇨·⇦를 슬라이드 처리하고 ⇦를 밟고 있는 오른발을 축으로 시계로 돌아 왼발로 ⇩를 밟는 것.

어느 정도 터닝과 슬라이드의 조합에 능숙해 졌다면 터닝 따로, 슬라이드 따로 할 때보다 훨씬 퍼포가 세련되어졌음을 느낄 수 있을 것이다.

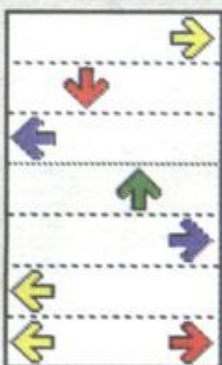
## 고스트 스텝

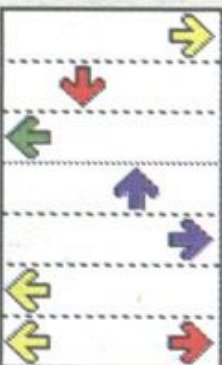
상당히 많이 등장하는 패턴인데 대개 한 발로 썰렁하게 처리하기 마련이다. 이걸 이렇게 바꿔 보는 것이다.

이렇듯 화살표가 나오지 않는 부분에서 입력해도 MISS가 나지 않는다는 DDR의 특징을 이용하여 화실표를 가상으로 만들어 퍼포를 대입시키는 것을 고스트 스텝이라고 한다.

고스트 스텝으로 터닝과 슬라이드를 만들어 낸 예. 왼발로 ⇧·⇨슬라이드, 시계로 돌아서 오른발 ⇩·⇦슬라이드.
위는 고스트 스텝을 넣어 점프터닝을 대입한 유형이다.

고스트 스텝을 넣어 두 바퀴 터닝을 만들어 낸 유형.

곡이 진행되다 보면 갑자기 화살표 개수가 줄어든다 거나 단순한 배치가 나오거나 해서 한가해지는 부분이 분명 있을 것이다. 이런 부분에서 고스트 스텝을 이용해 주면 분위기가 루즈해지는 것을 방지할 수 있다. 능력(과 체력)이 닿는대로 적극 활용해 보자.

## 유명한 퍼포들

세간에 떠돌고 있는 대저 7000천 여종의 스킬 중 유명한 것 몇 가지를 소개한다. 열심히 연습해 볼 것. 하지만 따라하지만 말고 응용하여 자기류(自己流)퍼포를 만드는 것이 진정한 DDRer의 자세가 아닐지. 족보에서 **초록색은 왼손, 파란색은 오른손**을 뜻하는데… 이 대목에서 깜짝 놀라는 독자도 있을 듯. 'DDR은 발로만 하는 게임'이라는 고정관념은 여기서 깨버리자.

### 딕찬턴

사용처는 베이직, 트릭 버터플라이의 7~8, 11~12, 27~28, 31~32소절이다. 왼발로 ⇨를 밟고 몸을 뒤로 향하며 오른발로 ⇩를 밟는다. 여기서 몸을 뒤로 젖혀 오른손으로 ⇦, 왼손으로 ⇧(팔에 무게를 실어 꾸욱 눌러주지 않으면 MISS나기 십상이다). 여기까지 왔다면 거꾸로 엎드려 뻗쳐를 한 자세. 즉 소울칼리버의 VOLDO 자세가 될 것이다. 여기서 몸을 뒤로 엎으며 오른손으로 ⇨를 누르고 왼발로 ⇦를 딛고 일어서며 양발로 ⇦⇨ 마무리. 몸을 뒤엎어 오른손으로 ⇨를 누르는 부분에서 다리까지 함께 크게 돌아주자. 그리 어렵지 않은 턴이다.

### 소야턴

99년 11월호에 '21세기의 엔터테인먼트, 플레이스테이션 2' 기사를쓰셨던, YSOYA라는 애칭으로 유명한 김용하님이 개발한 턴. 사용처는 딕찬턴과 같다. 족보만 봐서는 아리송할 것이다. 일단 ⇨·⇩를 왼발, 오른발로 밟는 것까지는 딕찬턴과 같다. 몸을 뒤로 젖히며 ⇦를 왼손으로 누르고 몸을 틀어 ⇧를 오른손으로 누른다. ⇧를 오른손으로 누름과 동시에 ⇨에 있던 왼발을 가운데로 옮기고 오른다리를 쭈욱 뻗은 후 반시계 방향으로 ⇧까지 하단 강킥처럼 돌려준다. 돌려줌과 동시에 오른손을 ⇧에서 떼어 ⇨를 누른다. 그 후 ⇦를 왼발로 밟고 일어서며 양발로 ⇦⇨ 마무리. 중요한 것은 시원스럽게 다리를 돌려줘야 폼이 난다는 것. 철봉이나 갤러리에 다리가 걸리지 않도록 주의.

오른손으로 ⇦

왼손으로 ⇧

붕 돌려서

밟는다

일어서며 마무리

## 주키턴

역시 사용처는 딕찬, 소야턴과 같다. 오른발을 ⇦에 둔 상태에서 왼발로 ⇨을 밟는다. 몸을 왼발 축으로 반시계로 270도 크게 돌려 오른발로 ⇩. 다시 오른발을 축으로 반시계로 돌아 왼발로 ⇦. 다시 왼발을 축으로 반시계로 돌아 오른발로 ⇧을 밟으면 몸은 왼쪽을 향한 상태가 된다. 여기서 몸을 뒤로 젖혀 ⇨를 왼손으로 누름과 동시에 두 다리를 공중으로 차올린 후 떠오른 발을 ⇦에 떨구고 양발로 ⇦⇨ 마무리. 반시계로 ⇨·⇩·⇦·⇧를 돌 때 충분히 회전력을 얻어야 차오르기가 쉬우며 다리가 높이 올라가야 제대로 된 폼이 난다. 다리가 높이 올라가지 않으면 엄청 어설퍼 보이므로 안하느니만 못하다. 차오를 때 오른손은 ⇩를 짚는 것이 더 좋지만 익숙치 않을 경우 철봉을 잡는 것이 중심을 잡기에 유리. 상당히 고난도 기술로 부상의 우려가 있어 초심자는 자제하는 것이 좋다.

## 초이턴

역시 사용처는 같다. 오른발로 ⇨을 밟고 왼발로 ⇩를 밟으면 몸이 왼쪽 앞을 향한 상태가 되는데 이때 오른 무릎으로 ⇦을 누르고 오른손으로 ⇧을 누른다. 여기서 두발을 약간 공중에 띄운 후 왼발로 ⇨을 누르고 오른발은 봉사이로 주욱 뻗는다.(겔러리들에게 피해가지 않게 조심하자.) 그다음 몸을 돌려서 왼발로 ⇦을 밟고 튕기듯 일어나서 양발로 ⇦⇨을 마무리하자. 다시 한번 말하지만 겔러리들이 기계 뒤에 딱붙어서 관람할때는 시전을 삼가는 것이 좋다.

## 러버턴

사용처는 베이직 버터플라이의 17~19, 37~39소절이다. 처음 ⇧·⇧은 스위치스텝(발을 번갈아 가면서 밟는 스텝)으로 처리한 후에 ⇦⇨부분은 양발로 밟고 ⇨을 왼발슬라이드로 밟으면서 약간 들려진 오른발로 ⇧을 밟고(반대발쪽으로 슬라이드 하면 반대발이 들려진다는 것을 이용하자) ⇦을 왼발 무릎으로 찍자. 그러면 자연스럽게 앉은 자세가 되는데 이때 왼손으로 ⇩을 짚고 오른발을 들어서 ⇩쪽으로 보내면서 왼발로 ⇧을 누르고 왼손은 ⇦와 ⇩의 중간에 쇠를 짚으면서 오른발로 ⇩을 밟고 일어서면서 ⇧을 양발이나 오른발로 처리하자. 부드럽게 턴을 이어 나가는 것이 포인트이며 완성되면 상당히 스무스한 턴을 구사할 수 있게 될 것이다.

## 지니턴(속칭 이중소야)

브릴리언트 오케스트라 그루브 5~6소절에 쓰인다. 4소절에 마지막 ⇨을 오른발로 밟음과 동시에 다리를 굽혀 몸을 숙인다음에 오른발을 시계 반대 방향으로 돌리면서 ⇧을 처리. 그후 오른 다리는 계속 돌리고 ⇦에 올 때 즈음해서 왼다리를 띄워서 오른다리가 통과하게끔 한다 이때 ⇧을 오른손으로 처리함과 동시에 몸을 지탱하고 돌아가는 오른발은 한계인 ⇦과 ⇩사이에서 다시 발판 가운데를 통과해서 ⇧을 누른다 그리고 일어서면서 왼발이나 오른발슬라이드로 ⇩을 처리하면 된다. 이것 역시 시원한 다리스윙으로 겔러리의 혼을 빼주는 것이 포인트!.

돌며 회전력을 얻는다

여기서

이렇게 차 오른다

주키턴

# DANCE DANCE REVOLUTION

# 실전편

*아케이드에 등장하는 13곡 전곡의 베이직, 트릭, 매니악, 베이직 더블, 트릭 더블, 베이직 커플의 모든 족보와 클리어 가이드를 수록했다. 요즘 커플 퍼포를 연구하는 DDRer들이 많아 지는 추세임을 감안해 베이직 커플 족보도 수록.*

## 족보 보는 법

적색 실선은 1소절을 의미하며 숫자로 몇 번째 소절인지를 표시했다. 가는 실선은 1소절을 4로 나눈 4분박(정박자)을 뜻하며 점선은 8분박(반박자)를 뜻한다.

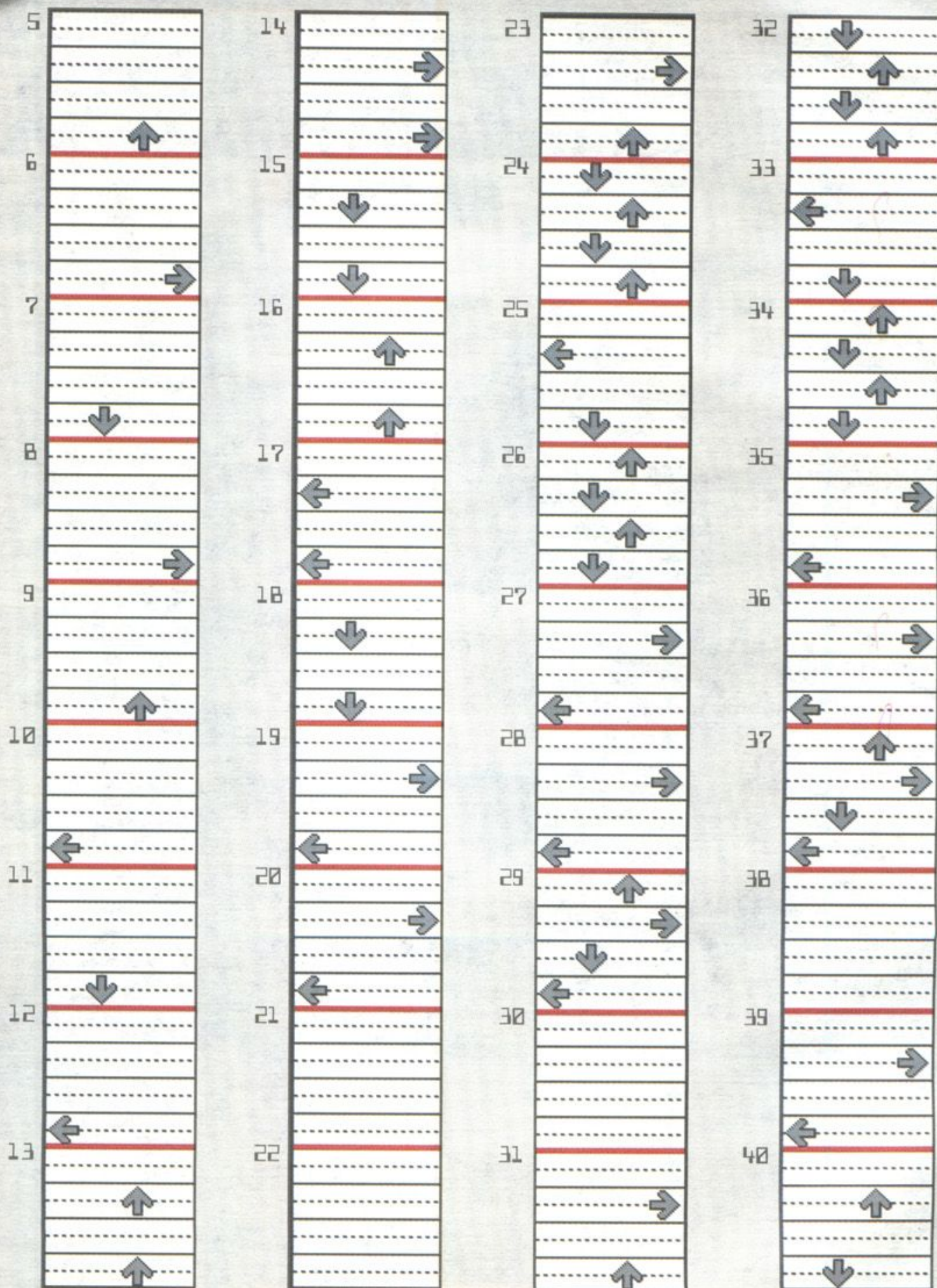
4분박(정박)

8분박(반박) 3연타

16분박(반의 반박)

8분의 3박

16분의 3박

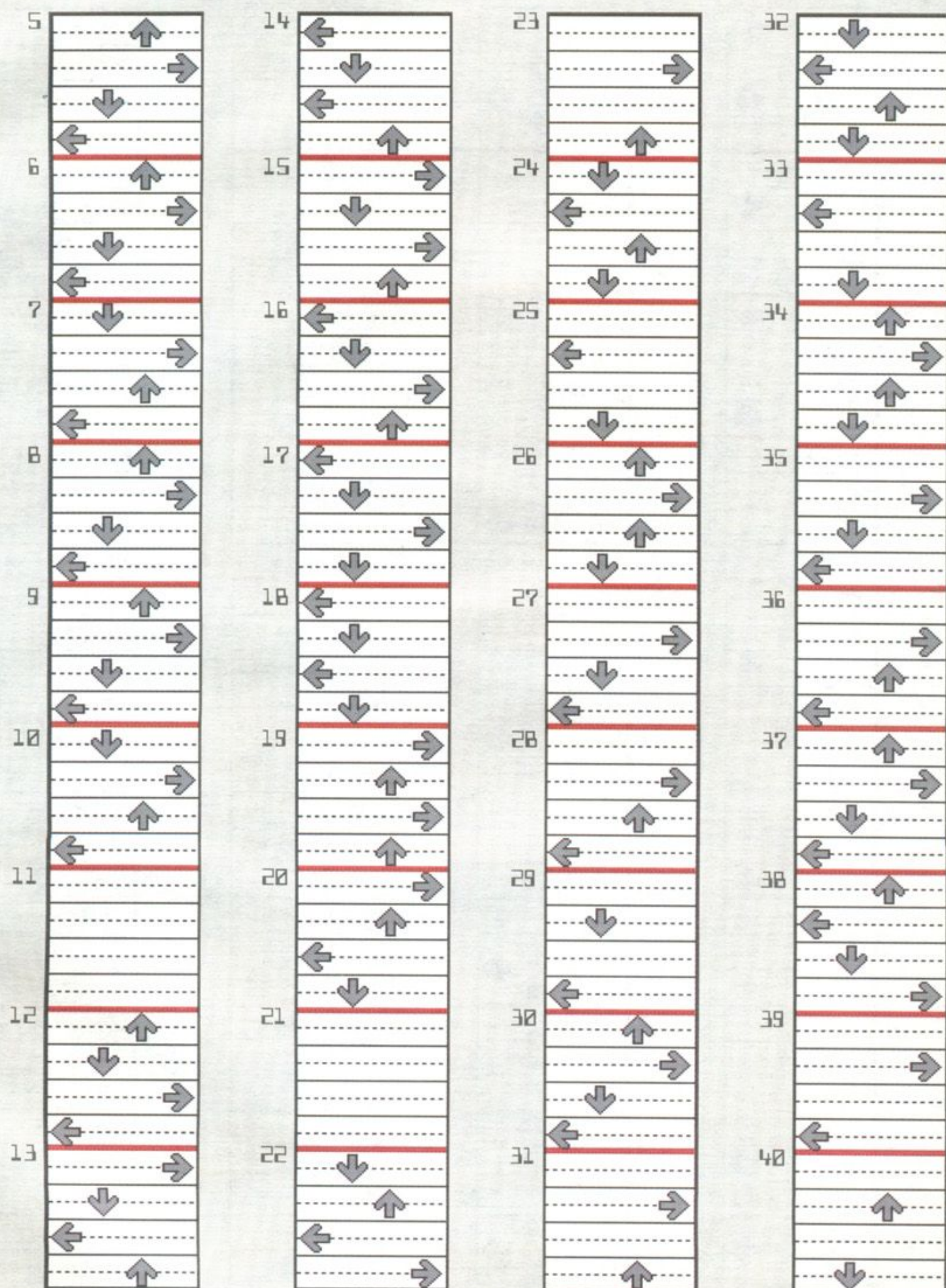
BPM(Beat Per Minute)는 분당 4분박의 개수로서 곡의 빠르기를 의미한다. 숫자가 높을수록 빠른 곡.

## TRICK

MODERATE ★★ MAX COMBO 118

5 6 7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

## MANIAC SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 171

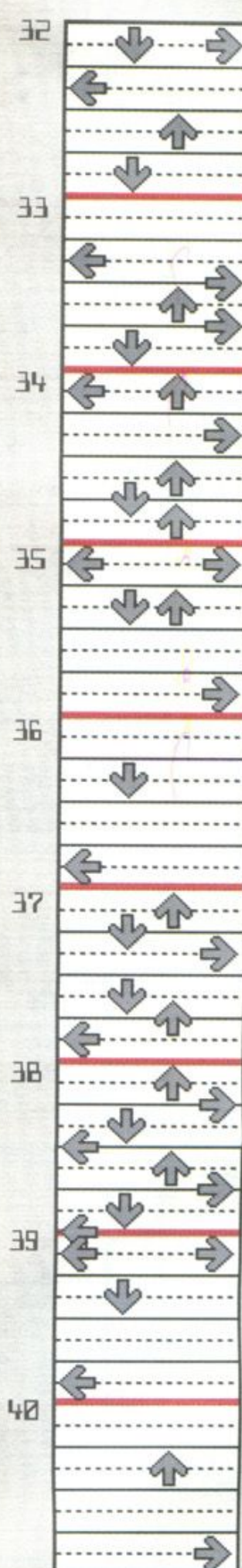
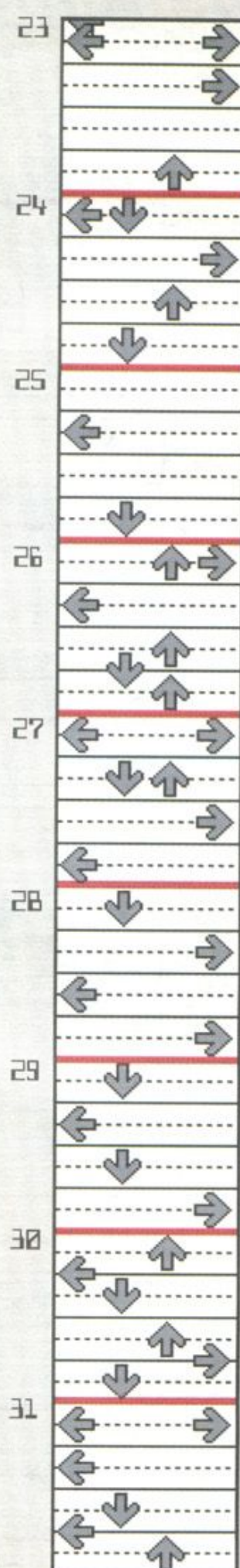
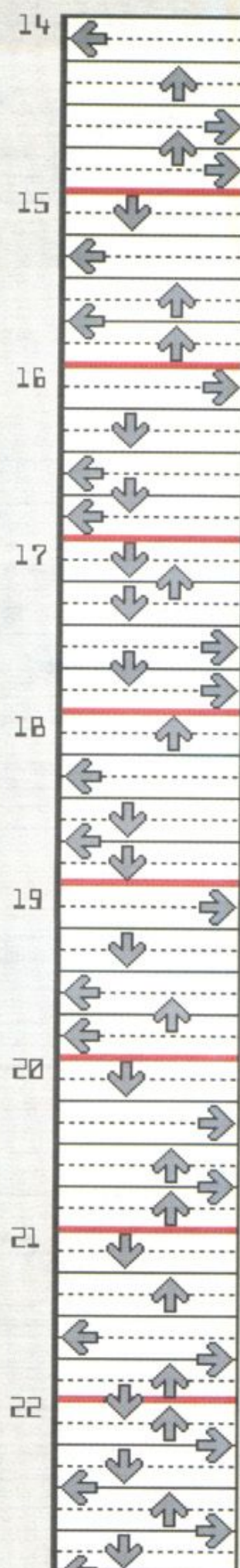
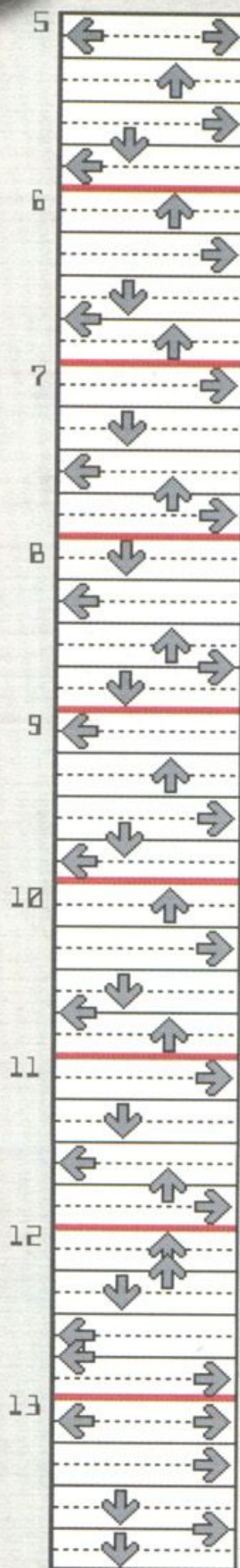
5 6 7 8 9 10 11 12 13

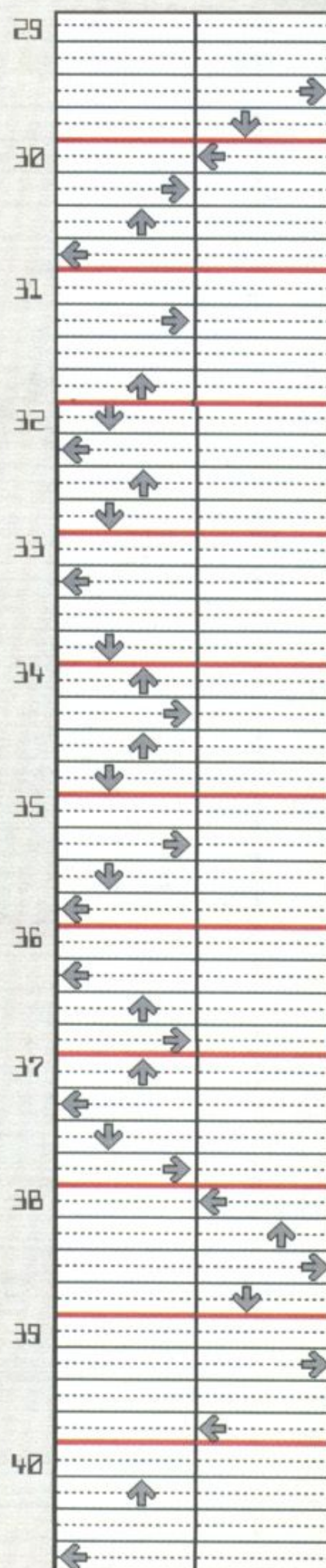
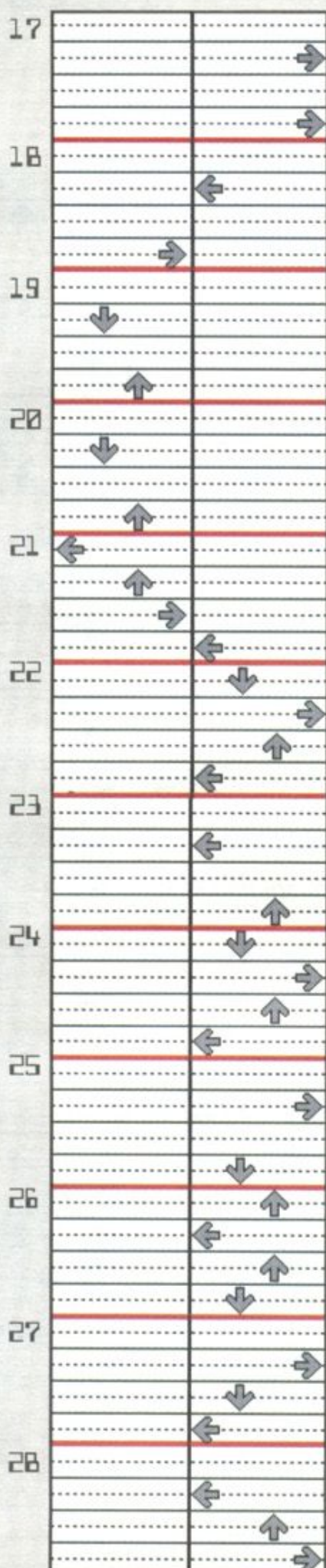
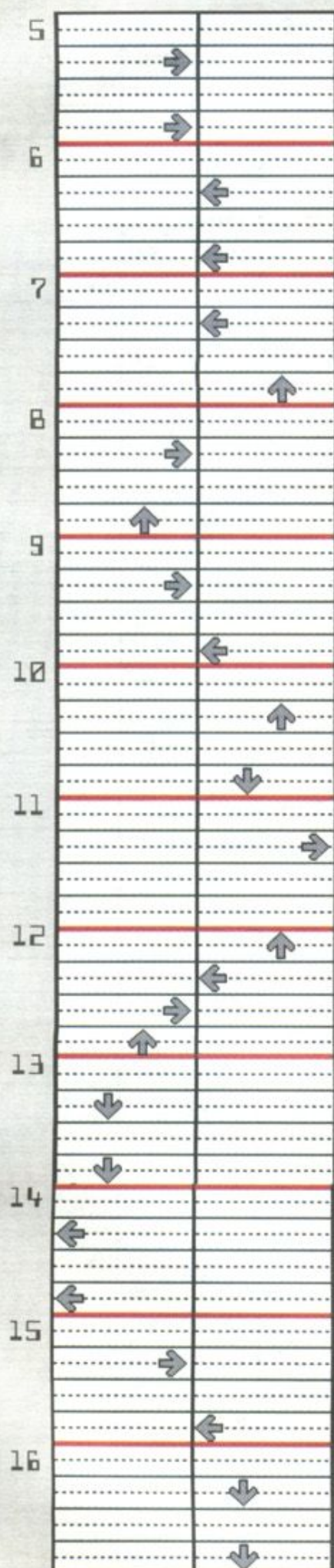
14 15 16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

## BASIC DOUBLE

MODERATE ★★ MAX COMBO 95

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

## TRICK DOUBLE

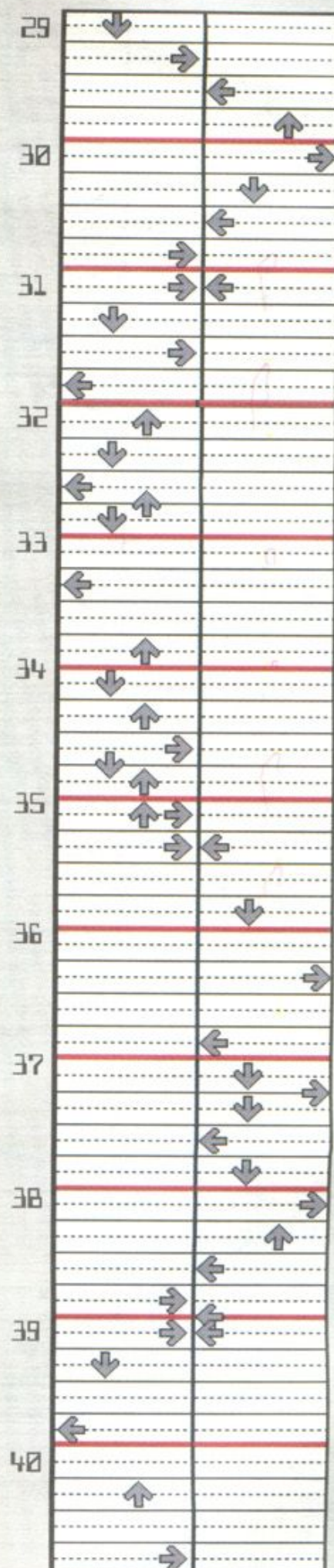
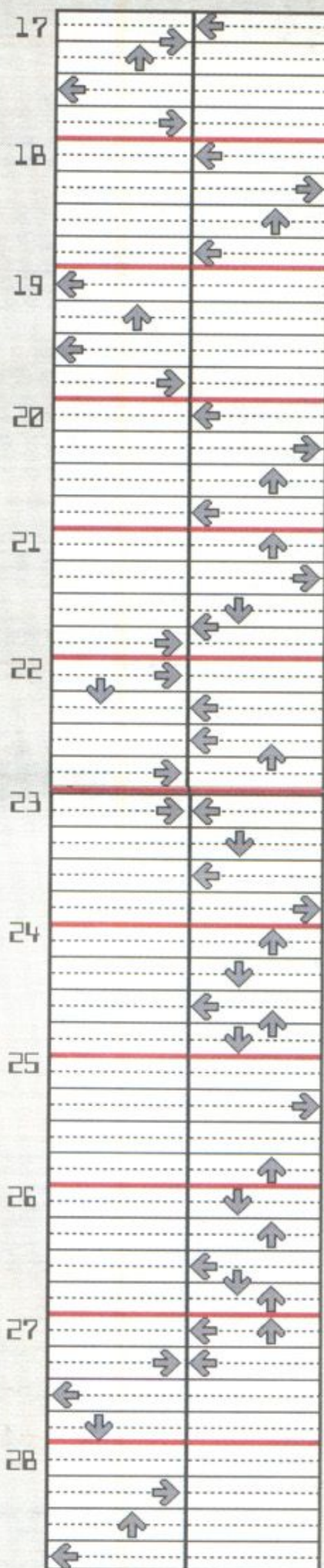
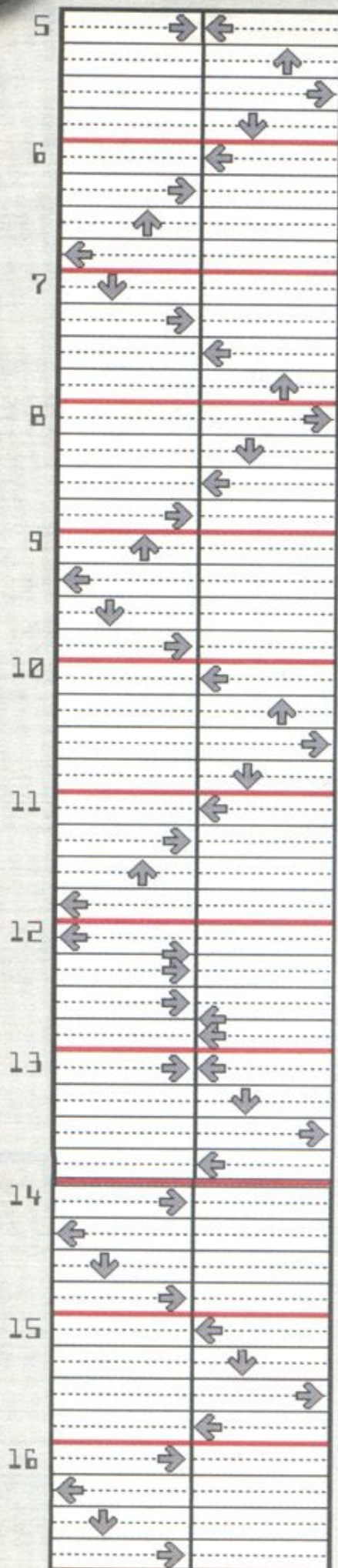
PARAMOUNT ★★★★★★★★ MAX COMBO 254

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

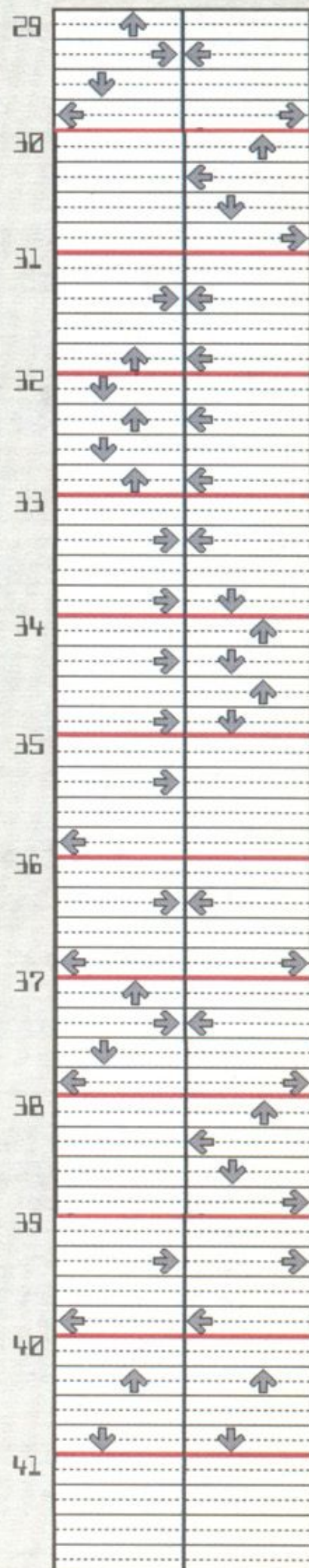
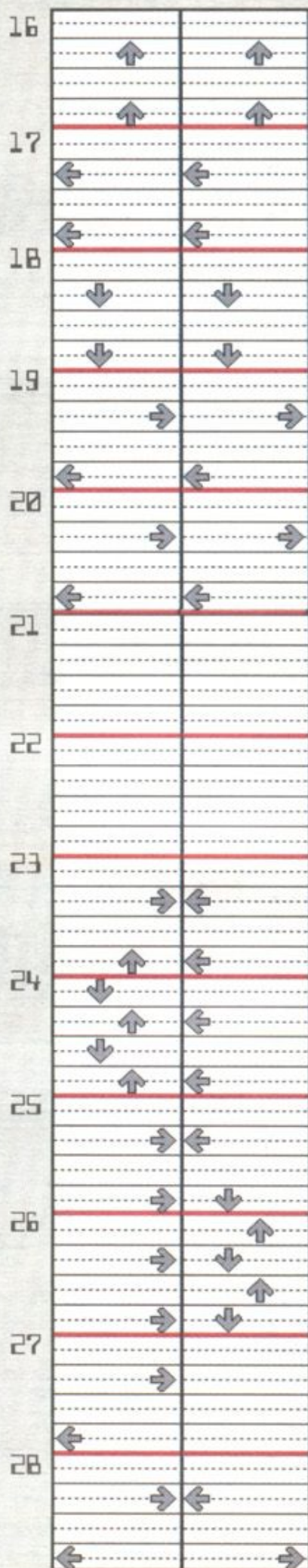
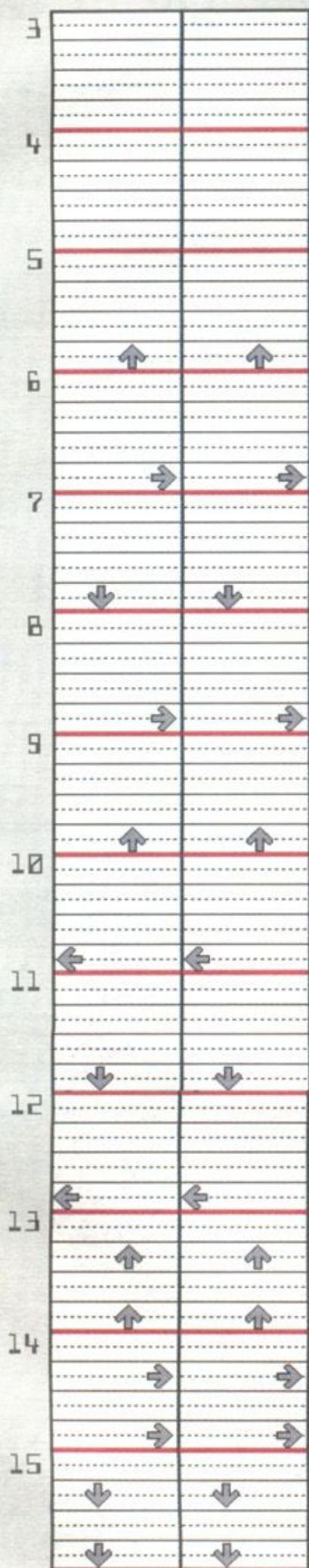
DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

## BASIC COUPLE MODERATE★ MAX COMBO 64



3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

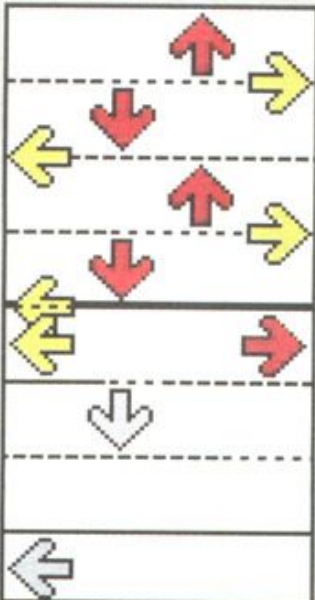
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

70년대의 전설의 가수 올리비아 뉴튼 존이 1975년에 전미 NO. 1의 자리를 차지하게 한 노래가 바로 이것. DDR버전은 OLIVIA PROJECT의 리메이크 버전이다. 듣는 사람 녹여버리는 보컬이 이 곡의 매력. 줄여서 '멜로우'라고 부른다.

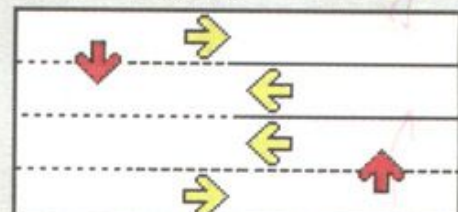
어쨌든 베이직 멜로우의 난이도는 발바닥 하나 SIMPLE. 전곡 통틀어 가장 낮은 난이도를 자랑한다. 처음 DDR을 하는 사람일지라도 클리어할 수 있는 곡(배경에 춤추는 캐릭터를 따라해야 하는 게임으로 착각한 아가씨라거나 화살표가 화면에 보이자마자 밟아야 하는 것으로 착각한 아저씨들 아니면 절대 못깰 리가 없다). 베이직 멜로우를 하는 사람들은 어차피 초보 중에서도 왕초보일테니 이 곡을 하는 당신! 위축될 것은 없다. 어차피 초보, 틀려도 좋고 좀 삐끗해도 좋다. 기본을 익힌다는 마음으로 플레이할 것. BASIC의 경우 24소절과 29소절에서 처음으로 연속으로 스텝이 나오므로 처음 하는 사람은 여기서 발이 안 나가기 십상이다. 한 발로 밟기보다는 몸을 조금 옆으로 틀어서 양발을 사용하는 것이 클리어에 수월.

트릭의 경우에는 난이도는 MODERATE. 베이직의 근 2배 가까운 스텝이 나오지만 반박은 등장하지 않으므로 안심하자. 이 곡의 경우에는 일명「무한 턴」으로 유명한데 시작부터 등장하는 ⇧·⇨·⇩·⇦부분과 7소절 바로 윗 부분에서부터 시작되는 ⇦·⇩·⇨·⇧의 스텝이 턴의 기본을 이룬다. 다른 곡에서도 통용되므로 잘 기억해두자. 방법은 ⇧·⇨·⇩·⇦부분을 예로 들어, ⇧를 오른발로 밟고 ⇨를 왼발로 밟는다. 그리고 ⇩를 오른발로, ⇦를 왼발로 밟아주면 OK. 역시 퍼포 초보자를 위한 가벼운 스텝이므로 그다지 긴장할 필요는 없다.

매니악의 난이도는 SUPERIOR로 이것이 과연 그때 그 곡인가를 의심케 할 정도로 곡이 변해있다. 스텝이 많은 것은 물론이거니와 거의가 반박 3연타로 처리되어 있고 21소절부터와 38소절에는 최고 반박 13연타까지 등장한다. 그러나 곡 자체가 느리기 때문에 매니악에 입문할 정도의 운족(運足)속도라면 능히 처리해낼 수 있을 것. 반박 3연타는 세트로 끊어져서 등장하기 때문에 한 발로 세 개를 밟기보다는 양발을 교대로 밟아주는 것이 수월하다. 어렵기는 하지만 12소절까지는 계속 회전을 할 수 있고 마지막 38소절(22소절)도 반박 터닝 2회전이 가능하다는 것도 포인트. 퍼포 연구의 초석이다.

◀ 38소절 2회전이다

더블 모드의 난이도는 MODERATE. 더블 초보라면 일단 멜로우 더블부터 해보는 것이 괜찮다. 곡도 느리고 스텝 수도 적고 거기에다 쉬는 구간도 많아서 쓸데없이 많이 밟아도 클리어가 가능하다. 1P측에서 2P측에서의 이동에 주의하기만 하면 충분히 클리어 가능.

SUPERIOR의 난이도를 지니는 트릭 더블은 동시에 밟기나 반박도 등장하므로 더블 초보라면 걸리기 십상인 곡. 특히 반박을 밟으면서 이동하는 곳이 포인트인데 22소절을 예로 들면 일단 ⇨를 왼발로 ⇩을 오른발로 ⇦를 왼발로 밟고 재차 ⇦를 왼발로, ⇧를 오른발, ⇨를 왼발로 밟으면 23소절의 동시 밟기까지 편하게 이동이 가능하다. 물론 퍼포를 노린다면 다른 움직임이 요구되겠지만.

▲ 트릭 더블 22소절

# BUTTERFLY

■BPM 135 - SMILE.dk ■등장스테이지: 전 스테이지

**BASIC** ORDINARY★★★ MAX COMBO 160

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

## BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 164

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

3 4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19 20

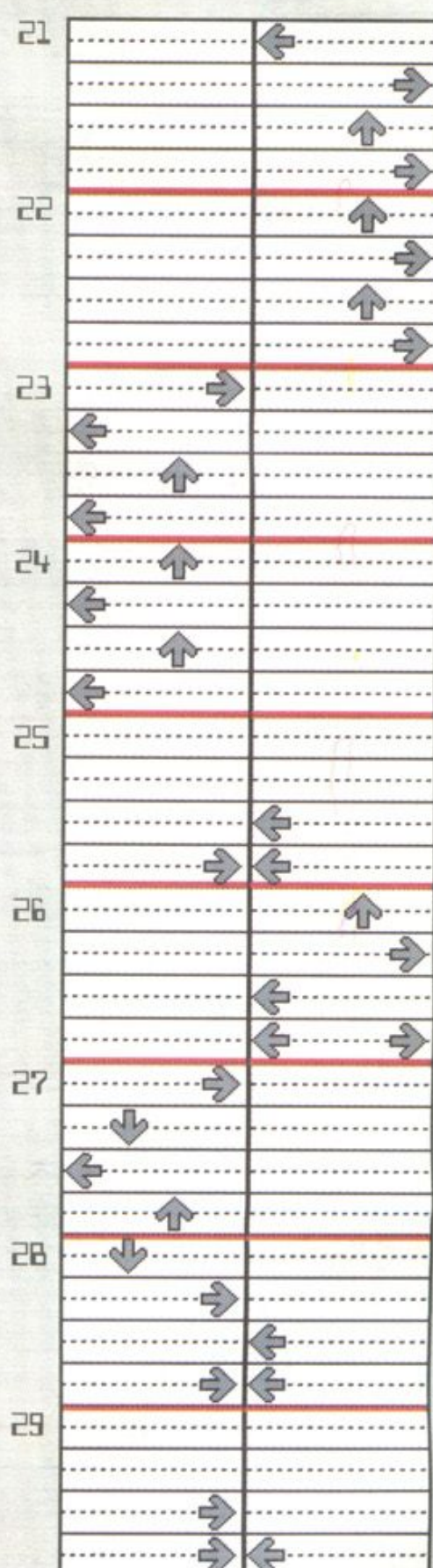
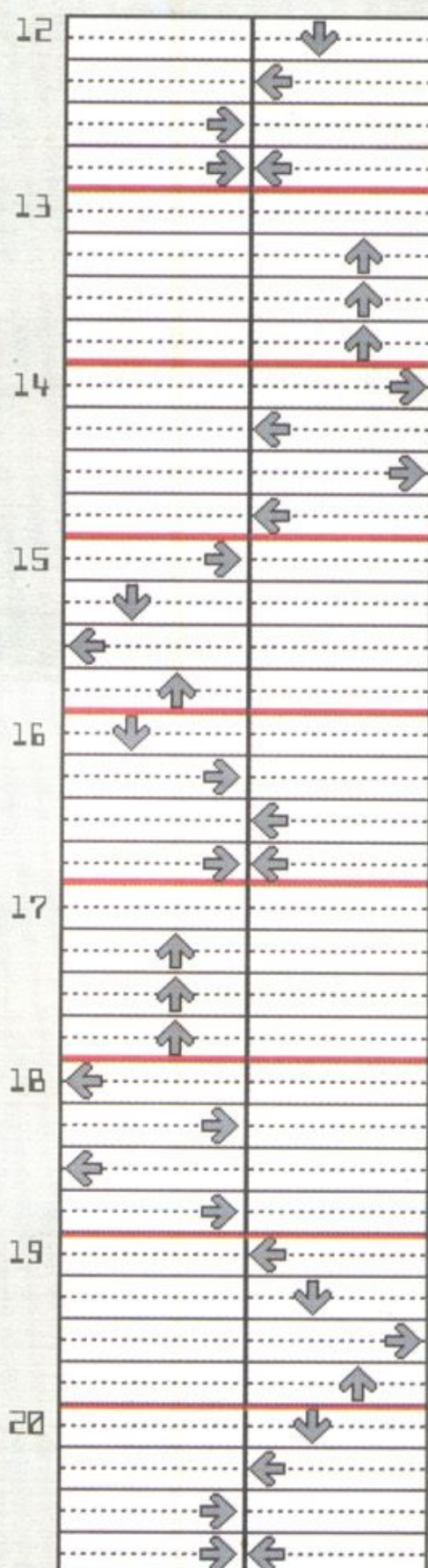
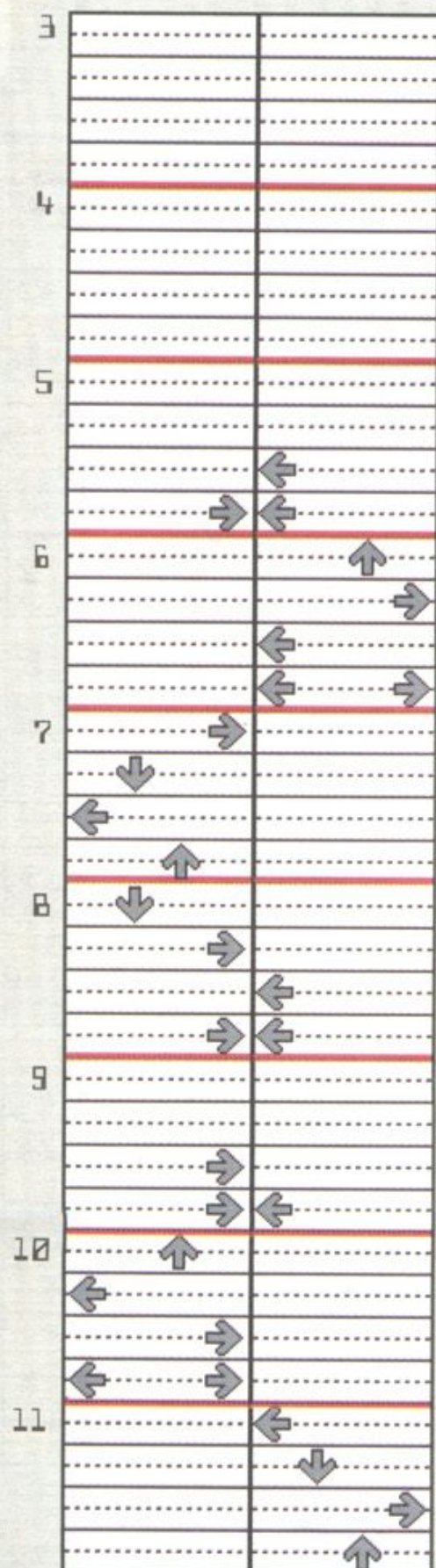
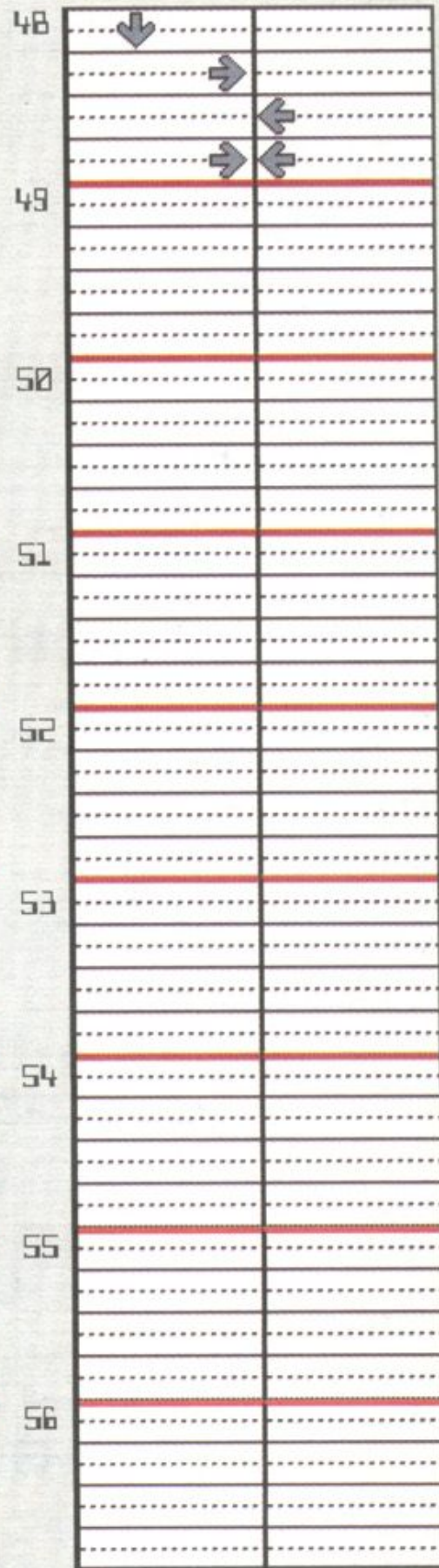
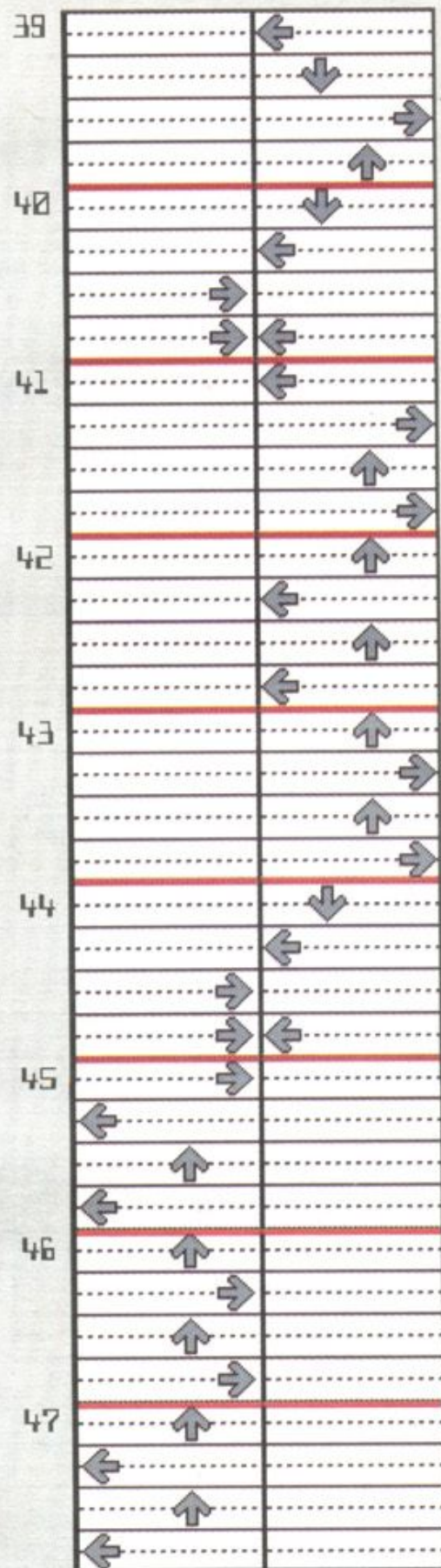
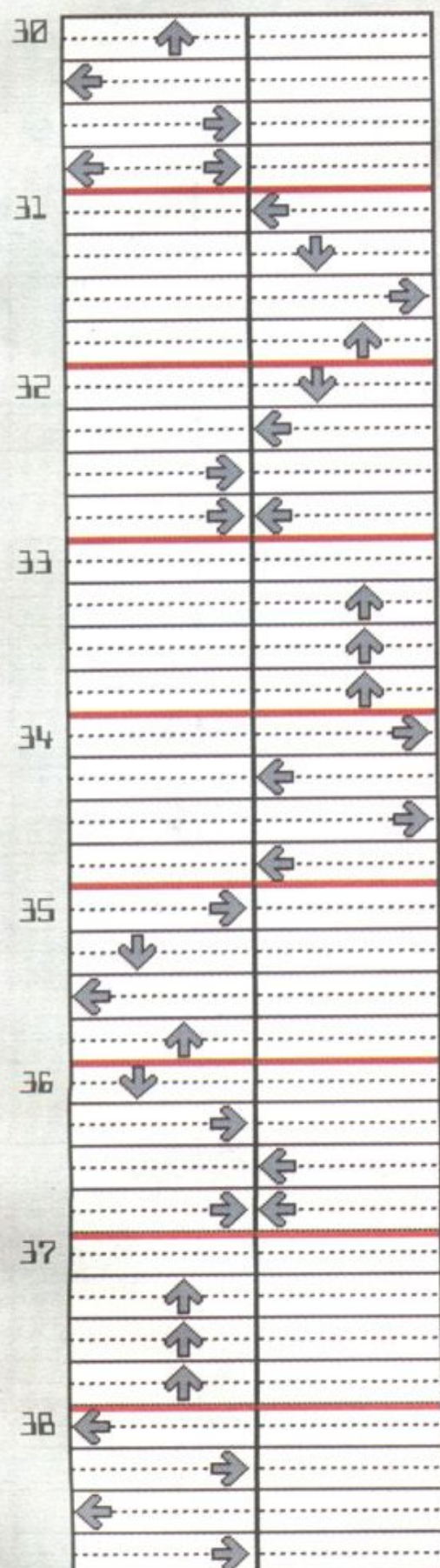
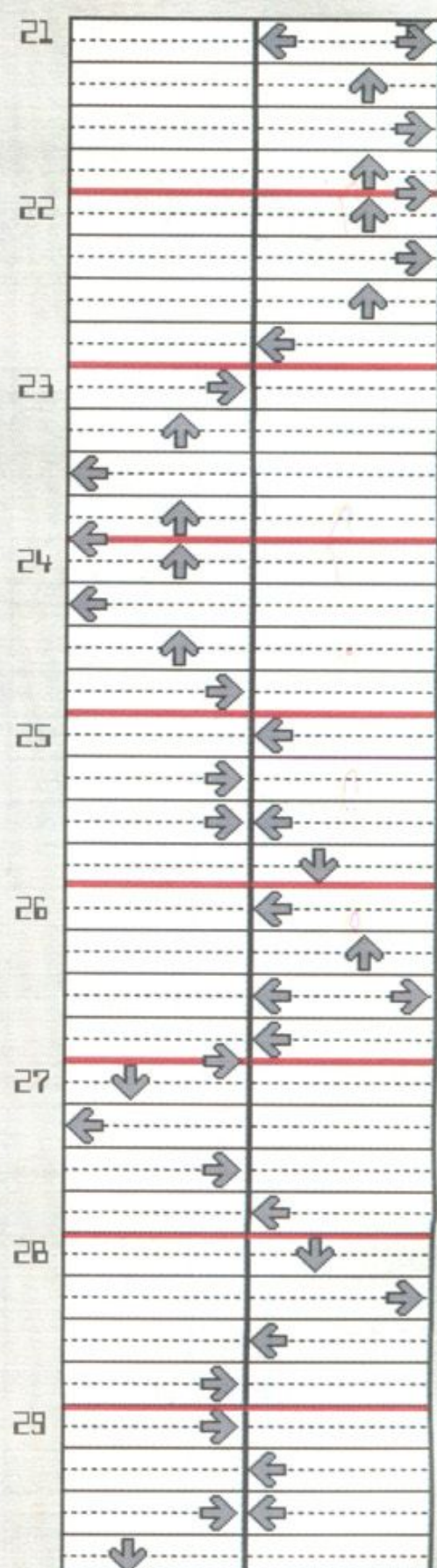
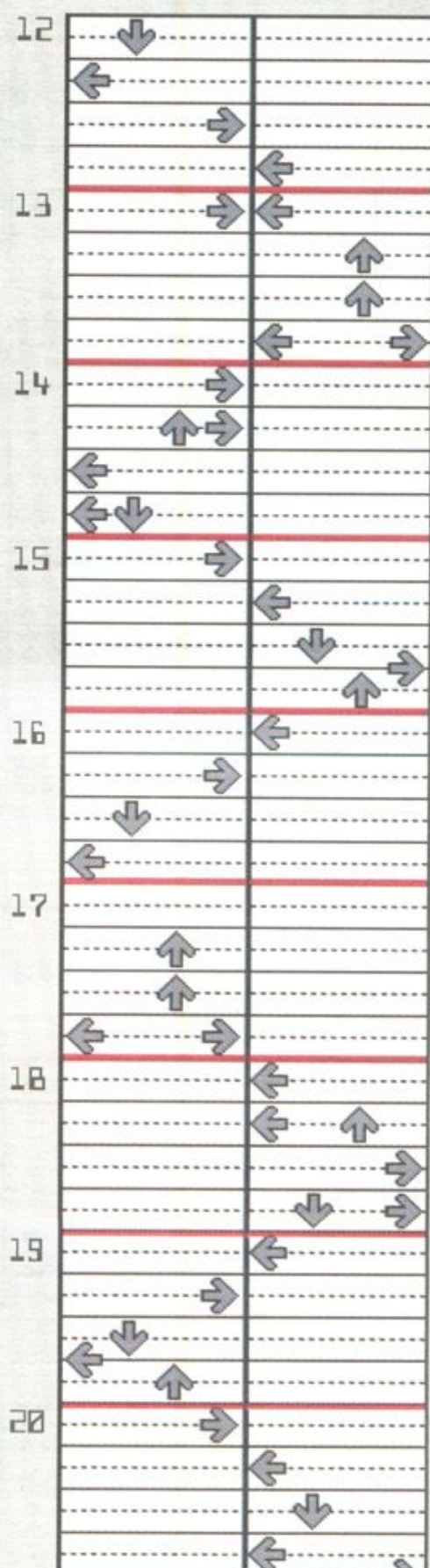
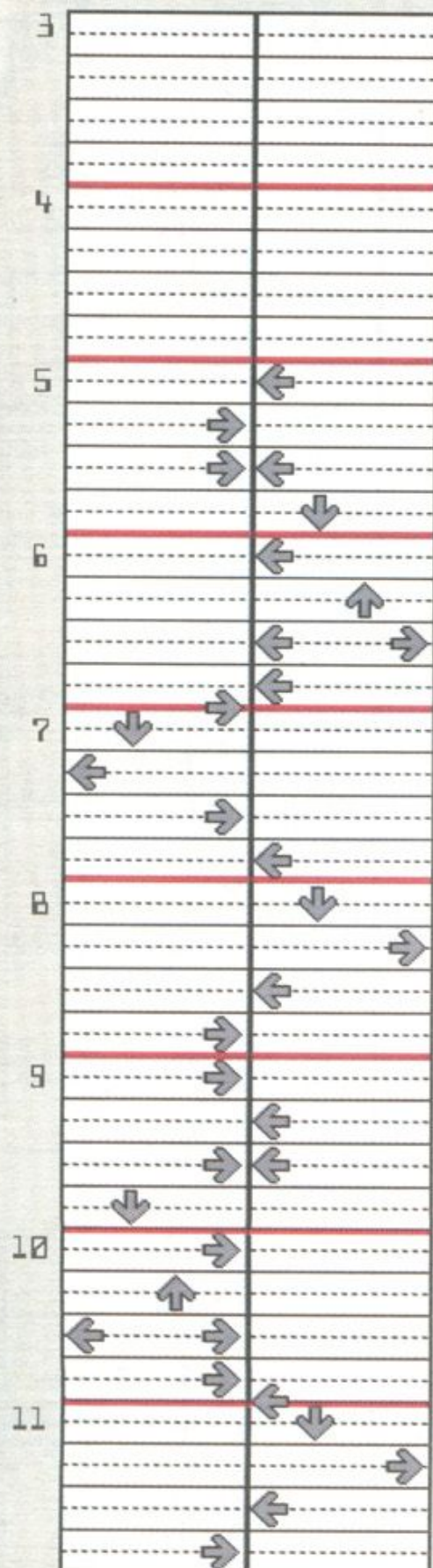
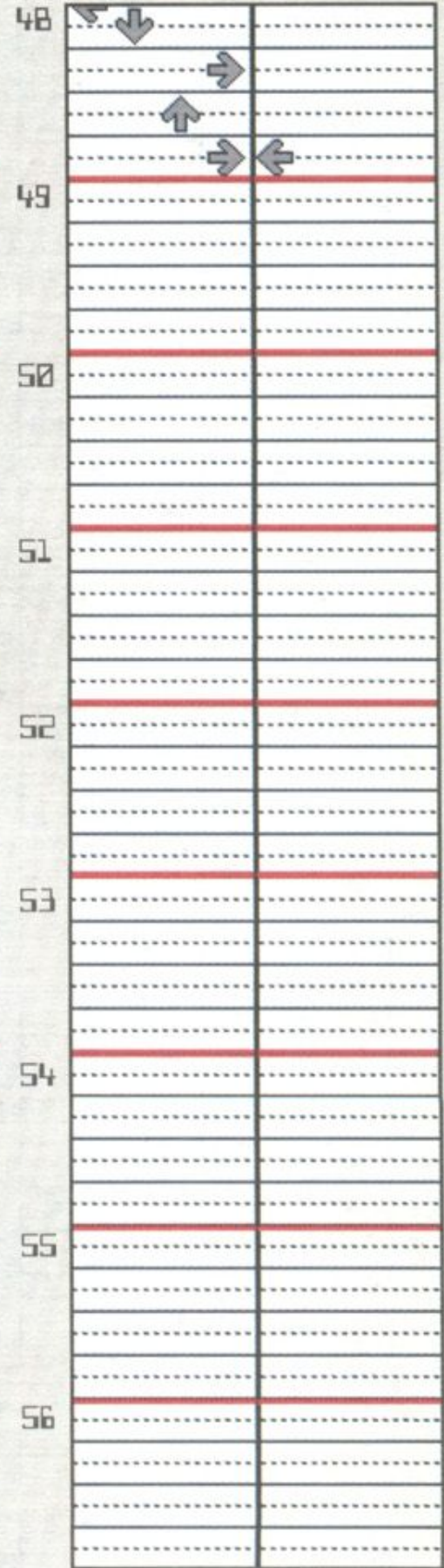
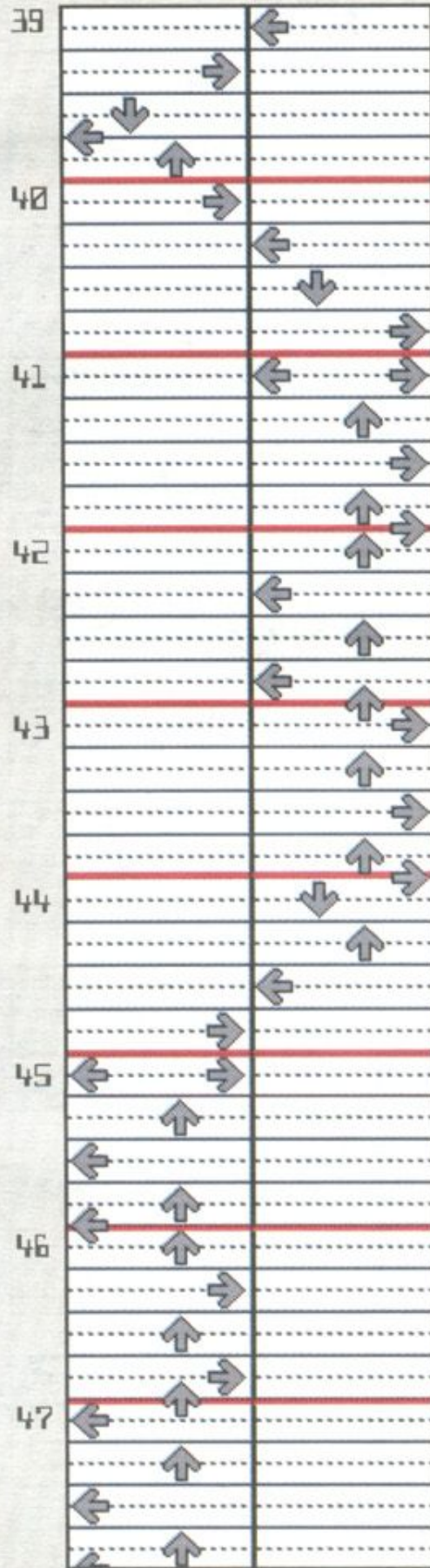
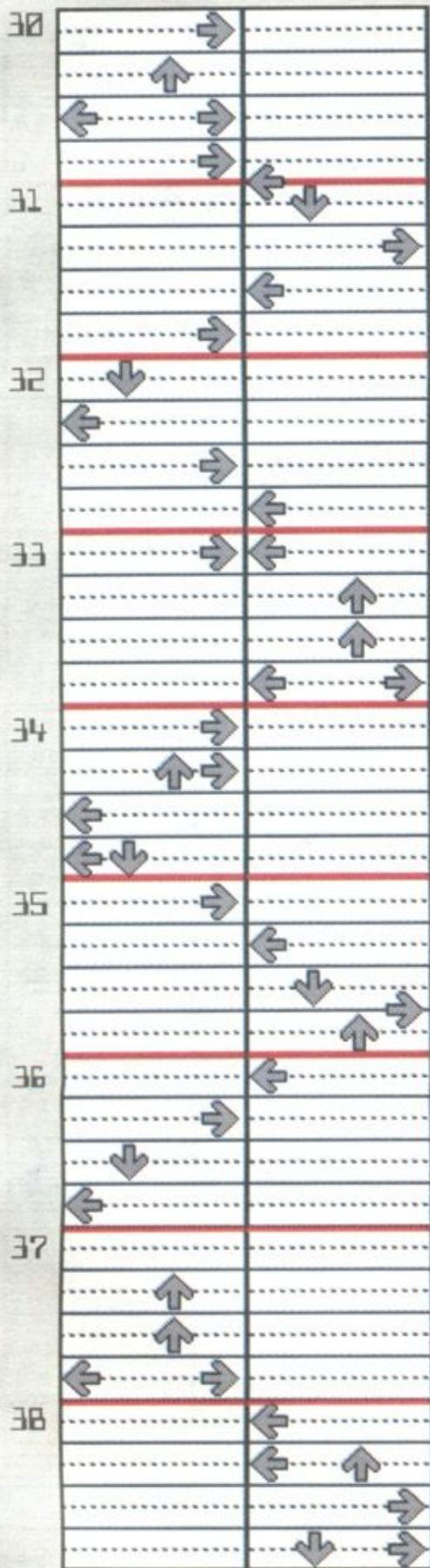
21 22 23 24 25 26 27 28 29

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

## TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 191

TRICK DOUBLE — DANCE DANCE REVOLUTION

butterfly
SMiLE.dk
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
DANCE DANCE REVOLUTION
TRICK DOUBLE

## BASIC COUPLE

ORDINARY ★★★ MAX COMBO 160

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

28
29
30
31
32
33
34
35
36

37
38
39
40
41
42
43
44
45

46
47
48
49
50
51
52
53
54

'야이야이야~' 하면 단번에 떠오르는 DDR에서 가장 유명한 곡. 국내에서는 퍼포 전용 곡으로 많은 퍼포머들에게 사랑받는 곡이기도 하다. 곡 자체가 다양한 퍼포가 가능하도록 만들어진 곡이기 때문에 클리어가 가능해졌다면 퍼포를 연구에 골몰해 보도록. 줄여서 '버터', 혹은 '나비' 라고 부른다.

## BASIC · TRICK

베이직의 난이도는 ORDINARY로 역시 반박은 등장하지 않기 때문에 전혀 어렵지 않다. 주 연구의 대상이 되는 곳은 7~8, 11~12, 27~28, 31~32소절. 세간에 유명한 퍼포들은 거의가 이곳에서 태어나고 있다. SUPERIOR의 난이도를 지닌 트릭모드에서의 스텝은 BASIC의 것에 살을 붙인 정도로 90도 밟기(⇦⇧나 ⇨⇩ 같은 동시밟기)가 추가되어 있는 것이 포인트. 그러나 동시밟기의 범주에서 벗어나지 않으므로 신경 쓸 필요는 없다.

## MANIAC

매니악은 MARVELOUS의 난이도이며 언뜻 보면 어려운 것 같으나 사실은 정박 두 번 반박 세 번이라는 패턴(쿵 · 짝 · 쿵 짝짝)의 반복이 중심이기 때문에 이점에만 신경 써 주면 나머지는 간단하다. 익숙하지 않은 부분은 12~13소절에 걸치는 반박과 동시 밟기가 반박으로 출현하는 부분. 반박을 보고 밟을 수 있는 정도라면 별 문제 없으나 그렇지 않은 사람들은 '딴딴딴' 이라는 리듬감을 의식적으로 떠올리면서 밟아주면 좋다. 자신 있는 사람은 매니악 버터플라이만의 31회전 '돈다 돌아 마의 무한턴'에 도전해도 좋다. 시작부터 끝까지 계속 돌 수 있으니 족보를 보고 잘 연구해보자.

◀ 12~13소절 외에 두 번 더 등장. 왼발 슬라이드 + 터닝

더블의 난이도는 트릭과 같은 SUPERIOR. 더블에 익숙해지기 가장 좋은 곡이 아닌가 한다.

6~8소절의 동시 스텝에 이은 자리바꿈에서는 그냥 발을 옮기는 것보다 돌면서 옮기는 것이 오히려 쉽다는 것을 알 수 있다. 즉, 동시에 밟은 후 왼발을 축으로 돌면서 오른쪽 발로 ⇨를 밟는다(그러면 화면을 등지게 된다). 그 후 왼쪽 발로 ⇩를 밟으면 터닝 완성. 이러한 이동 패턴은 이후로 등장하는 더블에서는 거의 필수적인 요소이므로 잘 익혀두자.

## DOUBLE

트릭 더블의 난이도는 발바닥 다섯 개. 하지만 어디까지나 표시만 그렇기 때문에 믿지 않는 것이 좋다(여담이지만 색깔이 다른 발바닥의 개수비교는 무의미하다. 베이직 마이 파이어도 발바닥 네 개고 매니악 멜로우도 발바닥 네 개지만 난이도가 과연 같다고 생각하는가?). 이번에는 90도 밟기도 포함되어 있으므로 어쩔 수 없이 점프를 많이 해야 한다. 베이직이 기본이 되어 있지만 스텝은 전혀 다르게 밟는 것이 좋다.

# MY FIRE

■BPM 130 - X-TREME ■등장스테이지: 전 스테이지

**BASIC** SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 125

## TRICK MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 144

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

MANIAC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 170

5 6 7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

## BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 117

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

## TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 136

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

## BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 122

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

BASIC COUPLE

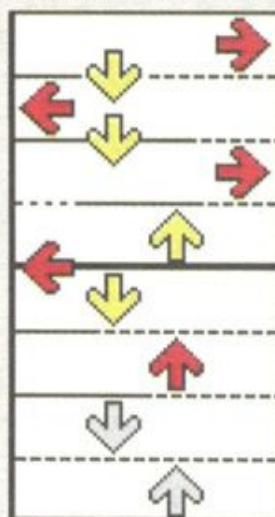
DANCE DANCE REVOLUTION

1970년대에 크게 유행하던 던 하트맨의 'Relight My Fire'를 1990년대 X-TREME이 리메이크한 곡. 난이도가 그리 높지 않아 중수이하 DDRer들에게 많이 선택되는 곡. 베이직, 트릭의 반박 3연타 부분에서 '짝짝짝'하고 박수를 곁들이는 박수퍼포가 유명하다. 줄여서 '마파', '내불'이라고 부른다. (굳이 줄여서 부를 필요는 없다…)

## BASIC·TRICK

베이직은 반박 3연타가 등장하기는 하지만 ⇩·⇩·⇩같이 같은 패널을 세 번 밟는 것이어서 그리 어려울 것은 없다. 16소절부터 21소절까지 연결된 정박+반박 2연타 부분에서 발이 꼬이지 않도록 주의. 리듬이 어긋날 부분도 없고 연타부분만 확실히 처리해주면 OK. 트릭의 경우 반박 3연타 부분이 좀 더 늘어났고 ⇦⇨·⇧⇩같은 연속 동시밟기가 추가되었으나 베이직과 구성이 크게 다르지 않아 수월히 클리어 할 수 있을 것이다. ⇨·⇨·⇧ 반박 3연타로 구성되어 있는 17, 18소절의 중간부분에서 중심을 잃지 않도록 주의.

## MANIAC

매니악은 트릭에 비해 크게 레벨업했지만 그래도 매니악 중에서는 가장 쉬운 편. 반박 3연타의 패턴이 상당히 다양해하고 정박 부분과 뒤섞여 있어 정박, 반박을 확실히 구분해 주어야 할 듯. 24, 26, 28, 30소절에 등장하는 반박 5연타부분+반박 3연타부분이 최대의 난관. 슬라이드에 자신이 없다면 한발을 ⇩에 놓고 양발을 번갈아 굴려주며 달리듯이 처리하면 어려울 것 없다. '쿵쿵짝짝쿵 · 쿵쿵짝' 5+3박자만 확실히 기억하자. 곡 자체가 빠르지 않은 만큼 정박과 반박구분만 확실히 하면 매니악 마이 파이어 쯤은 간단.

◀ 26소절. 인터닝 + 아웃터닝 조합으로 2회전

## DOUBLE

더블 중에서는 멜로우와 버터만 빼면 거의 최하난이도 곡이라 하겠다. 1P, 2P의 위치 바꿈이 거의 뚜렷해서 발만 따라가 준다면 무난하다. 단 90도 스텝(⇦⇧나 ⇨⇩같은 동시밟기)이 등장하는 것이 상당히 걸리는 점이다. 또한 후반 부분에서 거의 러시 수준으로 들어오므로 발판의 위치가 몸에 배지 않았다면 망치기 십상이다. 완벽 클리어를 노린다면 31소절의 첫 부분을 주의할 것. 배치가 상당히 기묘해서 보고 밟기에는 조금 다리가 꼬인다. 트릭 더블의 경우에는 양 발판에 걸친 연속 동시 점프가 계속하여 등장하므로 클리어만 가능하다면 더블의 감각을 익히기는 최고.

**TRICK** MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 177

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

## BASIC DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 165

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

## TRICK DOUBLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 185

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

## BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 162

DANCE DANCE REVOLUTION

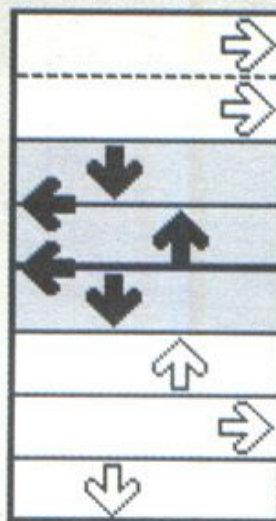
BASIC COUPLE

레게의 神, 밥 마리의 'I Shot the Sheriff'를 에릭 크랩튼이 리메이크하고 그 곡을 다시 커티스 맨트로닉과 랩 그룹의 EPMD가 리메이크한 곡. 힙합풍의 분위기가 일품. 비즈니스의 반박 3연타(⇨·⇩·⇦)는 너무나 유명해 '비지스텝'이라는 명칭이 붙어있을 정도. 줄여서 '비지니스'나 '비지'라고 부른다.

## BASIC · TRICK

반박 3연타 연습곡이라고 해도 과언이 아닐 만큼 전형적인 반박 3연타가 많이 나온다. 7~8, 27~28소절에 등장하는 반박 3연타 두개들이 세트는 '따다단 · 따다단'의 템포로 처리해주는데, 제법 슬라이드+터닝 퍼포의 연구가치가 있는 부분이니 주목해 보도록. 그 이후에 나오는 패턴 역시 7소절의 기본적인 부분과 크게 차이가 나지 않으니 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 트릭의 경우 베이직보다는 확실히 까다로워진 느낌을 받을 수 있는데, 버터플라이 식의 동시 밟기 패턴과 곡 특유의 반박 패턴 (⇨·⇩·⇦)(⇨·⇩·⇦)이 (⇦·⇩·⇨)(⇨·⇩·⇦)로 바뀌어 나오기도 한다. 반복적인 랩에 맞춰 화살표 배치도 반복적으로 나오니 보컬템포만 잘 따라가면 클리어도 쉬워지고 상당히 홍겹다.

## MANIAC

이제는 조금 변형된 반박 연타들을 보여주고 있다. 반박 5연타도 제법 등장하는데 매니악 초보라면 헤맬 수 있으니 나오는 부분과 배치를 확실히 눈여겨 두자. 14~15에 등장하는 5연타는 시계로 터닝 가능. 18소절의 끝 부분과 19소절의 도입부까지 연결되어 있는 5연타는 ⇦를 왼발로 지탱한다는 느낌을 가지고 밟아주자. 시작부분인 ⇧를 오른발로 시작한다면 아마도 큰 무리가 없을 듯. 이 이후에 나오는 거의 대부분의 소절들은 한 소절 당 하나 이상의 반박연타가 나오므로 그 점에 유념하면 역시 쉽게 정복할 수 있다.

◀ 마이파이어 5연타부분에 LEFT를 걸어놓은 꼴

## DOUBLE

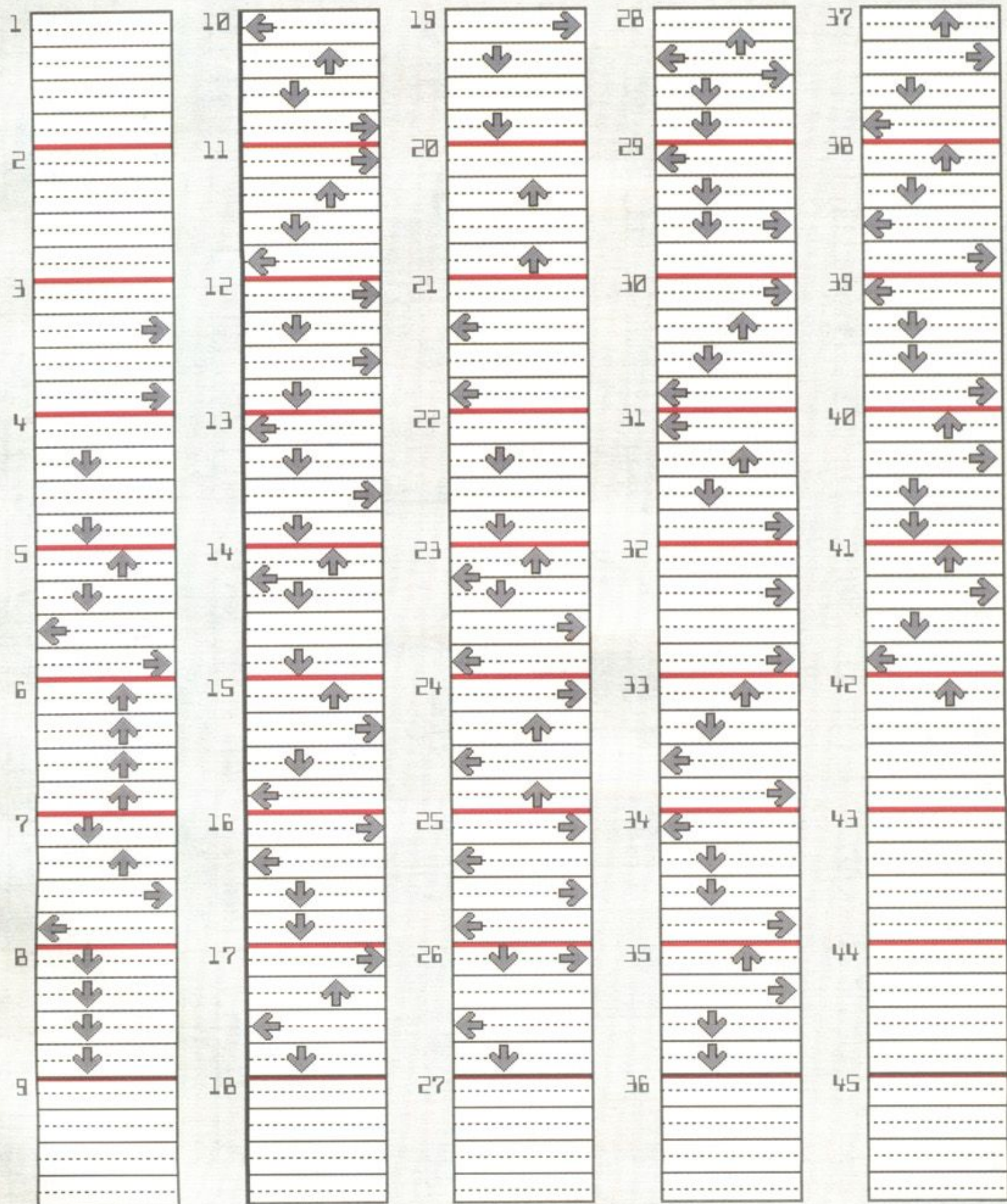
비지스텝이라 불리우는 특징적인 반박 3연타가 어김없이 여기에도 등장한다. 7소절부터 양 발판에 걸쳐서 등장하는데 이 부분만 깨끗하게 밟아주면 다른 설명은 없어도 클리어가 가능할 것이다. 17소절에서의 상하의 거리를 해결하는 것도 관건이라면 관건. 트릭 더블은 비지스텝의 진수를 보여준다. 싱글에서의 단조로움을 탈피, 별의별 비지스텝이 다 등장하므로 비즈니스의 황제라면 도전해 보기를. 이 곡으로 반박 3연타의 마스터가 될 것이다.

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

# PUT YOUR FAITH IN ME

■BPM 119 - UZI-LAY ■등장스테이지: 1스테이지

**BASIC** ORDINARY★★★ MAX COMBO 128

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

## TRICK SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 145

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

**MANIAC** GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 203

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

## BASIC DOUBLE SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 135

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

## TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 147

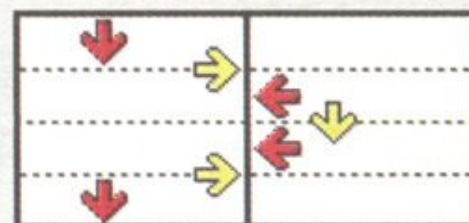
코나미 오리지널 곡. 앙칼진 여성 코러스가 압권이다. 묘하게 느린 템포에 늘어지지 않도록 주의해야 한다. 줄여서 '풋츄어'나 아티스트의 이름을 따 '우지', 혹은 '우지 레이'라고 부른다.

템포 자체는 상당히 느리지만 같은 난이도의 버터플라이와는 달리 반박 3~4연타가 기본으로 출현한다. BASIC난이도에서는 ORDINARY로 다른 곡보다도 묘하게 템포가 느리기 때문에 어설프게 틀릴 가능성도 없지 않아 있는 곡. 정박과 반박이 섞여서 등장하므로 이 이상의 난이도의 곡에 도전하고 싶다면 반드시 넘어야한다. 초반 6소절 부분의 정박 4연타 부분은 곡의 템포가 느리다는 점을 유념하며 천천히 밟아주어 곡 자체의 리듬을 몸에 익히자. 13, 21소절의 반박 3연타와 25소절의 반박 4연타 외에는 모조리 정박이니 리듬만 놓치지 않는다면 쉽게 클리어할 수 있을 듯. 25소절의 반박 4연타는 오른발로 ⇧·⇨, 왼발로 ⇦·⇩를 밟아주면 OK(자신이 있으면 반대쪽 발로도 밟아보자.

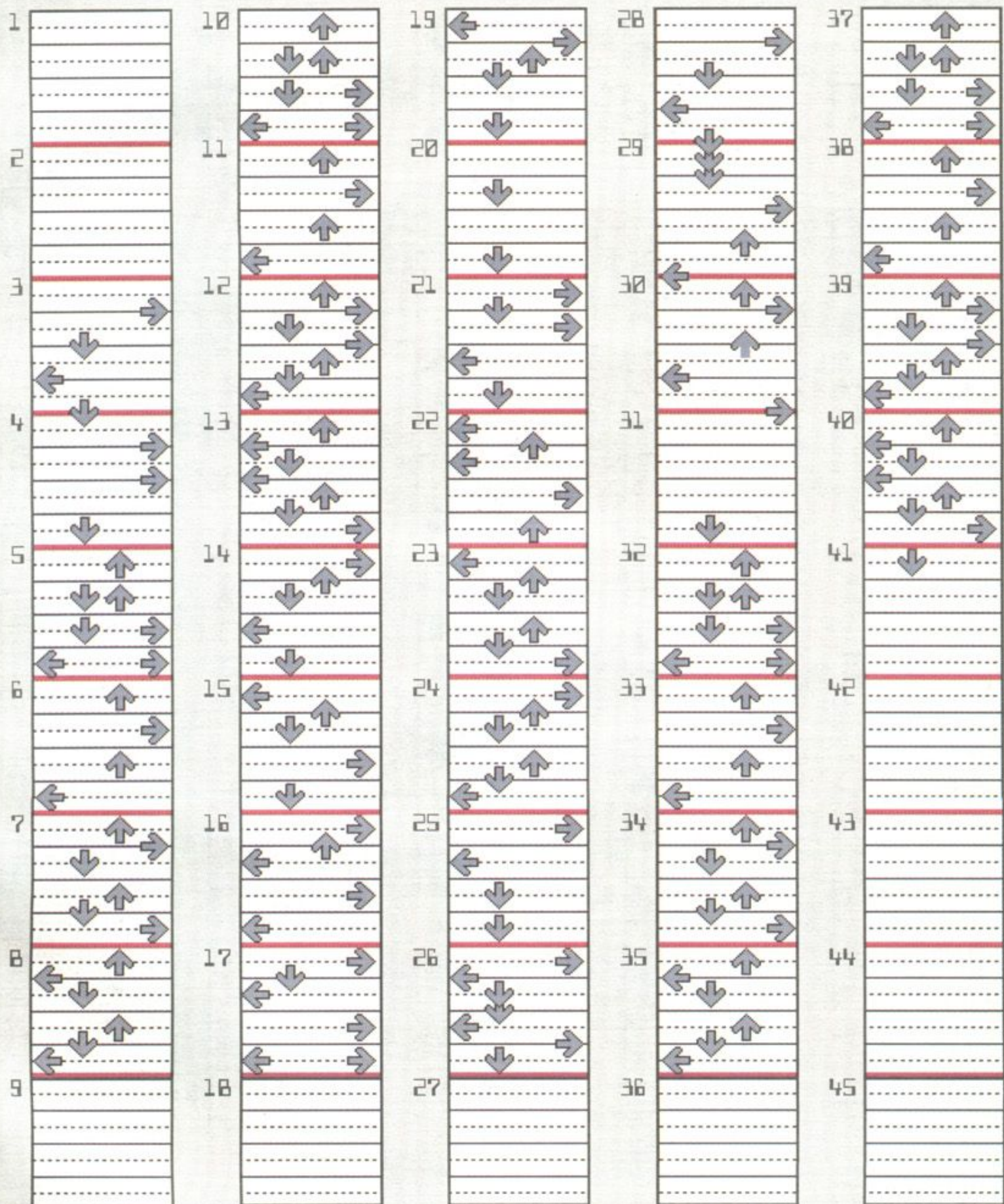
기본적으로 베이직과 별반 차이가 없는 것처럼 보이나 쉴 틈이 없기 때문에 한 번 페이스를 놓치면 말리기 십상이다. 하지만 익숙해지면 고속 터닝을 비롯, 각종 퍼포가 가능하므로 연구가치가 있는 곡. 또한 TRICK의 거의 모든 곡이 이러한 느낌으로 진행되기 때문에 트릭 초심자에게 권장곡. 21소절의 반박 3연타 두 개와 25소절의 반박 4연타, 그 외에 간간이 등장하는 반박 3연타 이외에 주목할 부분은 그다지. 22소절의 부분은 버터플라이를 생각하며 가볍게 뛰어 올라 타이밍을 생각해 밟아주도록.

MANIAC의 난이도는 GENUINE. 최대 반박 7연타가 계속해서 등장하기 때문에 매니악에 익숙해지기 역시 적당한 곡. 최대 문제는 반박 난무를 너무 의식해 빨리만 움직이려 하다보면 곡의 스피드를 앞질러 버려 밸런스가 붕괴될 우려가 있다는 것. 일단 클리어를 노린다면 '느리다!'는 사실을 의식할 필요가 있다. 시작부터 쏟아지는 반박 7연타 패턴. 기본적인 스텝은 트릭에서 크게 벗어나지 않지만 3연타가 아닌 7연타라는 점을 유념해야 한다. 화살표 따라가기에만 급급하면 다리가 꼬여버리니 다음 밟을 부분을 확인해가며 발을 놀려야 한다. 곡이 느리므로 미리 보아두기가 수월할 것이다. 그러나 주의할 점은 곡의 전체적인 템포와는 전혀 상관없이 그 소절만의 박자를 알아야한다는 것. 예로서 7, 9, 10소절들은 곡의 템포와 상관없이 반박 7연타라는 것만 유념하면 리듬을 놓치는 일은 없다. 곡의 마지막 부분이 되는 34소절부터 38소절까지는 앞의 5~10소절까지의 패턴을 아주 약간 변형시켜 놓은 것으로 족보를 잘 보면 연결패턴이 보일 것이다.

◀ 23소절. 슬라이드 처리가 가장 깔끔하다

반박 3연타는 당연지사로 등장. 째즈 그루브에서 등장하는 변칙 박까지 등장하는 방심할 수 없는 곡이다(그래봤자 느린 것은 마찬가지). 25소절의 변칙 박의 연속 등장 코스가 완벽 클리어를 가로막는다. 부드러운 슬라이드 스텝 2연 마무리가 좋기는 하지만 자신 없으면 따-닥·따-닥(슬로우 템포를 강조한 것임. 쉬고 들어가지 말 것)의 기분으로 두 번 밟아주면 무난하다. 풋츄어 트릭 더블 공략의 기본은 끝에서 끝으로의 이동. 족보를 잘 보고 자신에게 맞는 이동법을 찾아주면 역시 무난하다.

트릭 더블 32소절. 교대로 밟는다

# PUT YOUR FAITH IN ME -JAZZ GROOVE

■BPM119 UZI-LAY 등장스테이지: (1스테이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때)2스테이지 이후

**BASIC** SUPERIOR★★★★ MAX COMBO 149

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

## TRICK

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 167

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

MANIAC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 208

BASIC DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 149

## BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 141

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

배경에 깔리는 경쾌한 피아노 리듬으로 분위기가 상당히 변해있다. 원곡에 비해 리듬타기가 상당히 까다로워져서 공략이 쉽지는 않을 듯. '퓻츄어 재즈', '우지 재즈' 등으로 부른다.

변칙 리듬과 반박 3연타의 연속으로 쉬운 곡은 아니다. 11~12소절의 반박 3연타 3연속 세트는 처음 보면 다소 당황할 수 있으나 발의 위치를 잘 생각하면 쉽게 진행 할 수 있다. ↑·←·↓는 오른-왼-오른으로, 이어지는 ↑·→·↓는 왼-오른-왼으로, 다시 ↑·←·↓는 오른-왼-오른으로 처리하면 OK. ↑·←, ↑·→부분을 슬라이드로 처리해도 좋다. 13소절 이후부터는 위에서 설명한 두 가지 패턴이 간간이 조합되어 나오는데 이 부분도 마찬가지로 넘길 수 있다. 17소절부터 정박과 반박 3연타가 혼합된 부분은 구간별로 대칭구성이 되어있어 방향 바꿔가며 터닝이 가능. 29소절부터는 다시 5, 10소절과 마찬가지의 패턴으로 진행되다가 마지막 부분인 35소절에 11소절과 비슷한 패턴이 나오는데 마무리 부분이 약간 변형이 되어 있지만 36소절에 반박 스텝이 살짝 추가되어 있는 것뿐이므로 걱정 말고 넘어가도록.

5소절에 등장하는 ↓↑·↓→·←→ 양발 점프구간은 곡의 템포가 느리다라는 것을 항상 염두. 천천히 뛰어 타이밍을 잡으며 본격적으로 진입하자. 7, 8소절부터 시작되는 반박 3연타 네 개들이 세트는 베이직의 11소절에서 설명했던 것처럼 왼발시작-왼발마무리, 오른발시작-오른발마무리의 방식으로 밟아주면 된다. 11~12소절까지는 트릭이라고 보기 힘든 반박 7연타 연속 구간. 조급해 할 필요 없이 눈으로 확실히 짚어가면 실수 없이 갈 수 있다. 미리 족보를 보고 머리 속에 운족을 그려보는 것이 좋을 듯. 11소절에 앞서 10소절의 마지막이 왼발로 끝나는 어려움이 있다는 것을 유념하면서 11, 12 소절을 넘기자. 그 이후부터 나오는 패턴들은 앞에서 설명한 것 그대로 참조해가며 진행하도록 하자.

'까다로운 리듬'이 무엇인지를 확실히 경험할 수 있는 곡. 일단 시작 3소절부터 전에 볼 수 없었던 이상한 변박으로 출발. 그저 정박이겠거니…하고 방심하면 시작과 동시에 아유와 함께 화면이 어두워 질 수 있으니 정신 바짝 차려야 한다. 족보를 자세히 보면 알겠지만 4분박(정박)도 아니고 8분박(반박)도 아니고 16분박(반의 반박)도 아닌 16분의 3박이다. 16분의 3박 3연타에 정박 두 개, 반박 한 개로 마무리. '따-따-딴 · 딴 · 따따' 라는 리듬을 확실히 각인시키고 밟는다. 잘 안들리는 리듬이므로 힘들다면 그냥 GOOD으로 넘겨버리자. 5소절부터 ←·↑·←→처럼 동시밟기가 들어간 반박 3연타가 등장하므로 초주의. 6, 7소절에서 반박 3연타, 2연타 부분을 확실히 구분해서 패닉에 빠지지 않도록 역시 주의. 다음으로 이어지는 11~16소절까지는 보통 매니악에서 볼 수 있는 반박 7연타 묶음으로 구성되어있다. 그저 생각 없이 반박 7연타 리듬만 타다보면 17, 18소절의 반박 5연타+정박 하나 패턴에서 무너질 수 있으니 주의. 다시 19, 20소절은 반박 3연타 두개 묶음이니 다시 조심. 21~24소절은 반박 7연타로 바쁘게 밟아주다가 25소절에서 갑자기 한가해 지는데 역시 흐트러지지 않도록 역시 요주의. 이 부분 역시 곡을 많이 들어보지 않으면 확실히 리듬타기가 까다로우므로 힘들다면 GOOD 처리하자. 나머지는 앞부분의 반복.

◀ 3~4소절. 까다로운 리듬

묘하다. 반박 3연타는 트레이드마크지만 스텝 자체는 복잡하지 않다. 어쩌면 베이직 PUT YOUR FAITH IN ME보다 쉬울 수도 있다. 스텝이 쉬우므로 퍼포를 연구해 보는 것도 괜찮다. 하지만 트릭 더블은 만만치 않다. 반박 3연타와 변칙리듬을 비롯, 최대 7연타와 1패널 연타(ex: ↑·↑·↑연타)까지 포함된 강적이다. 반박 7연타의 경우는 패널을 횡단하게 되므로 스텝의 시야가 넓지 않으면 낭패보기 십상이다. 횡단의 패턴을 나름대로 익히는 것이 기본.

▲ 트릭 더블 12소절. 역시 교대 밟기가 안전

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

# BRILLIANT 2 U

■BPM 149 - NAOKI ■등장스테이지: 1, 2스테이지

BASIC SUPERIOR★★★★ MAX COMBO 162

## BASIC DOUBLE SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 165

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

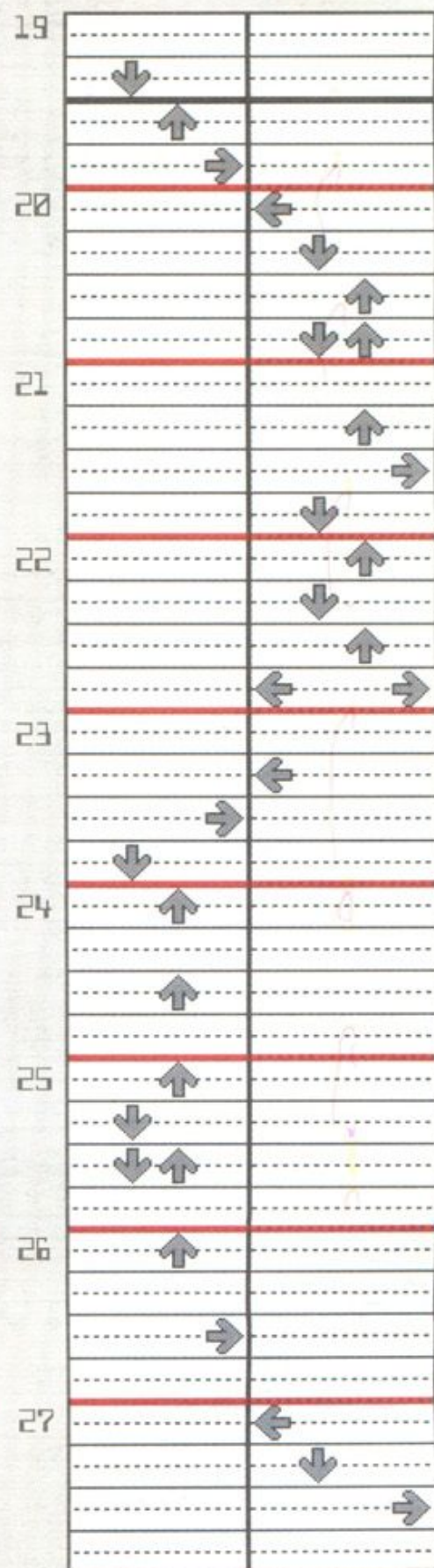
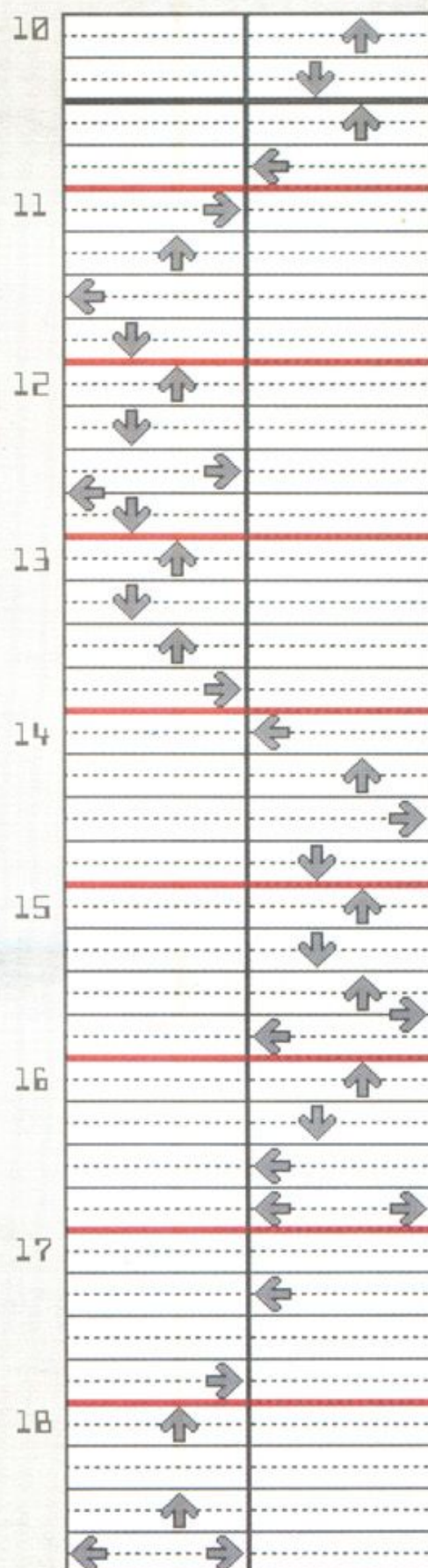
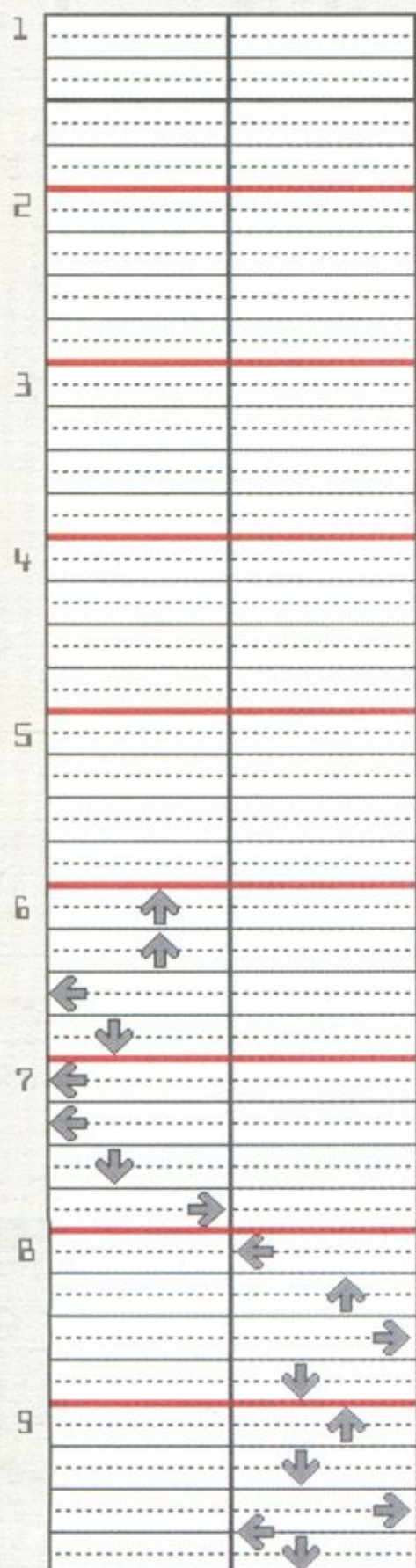
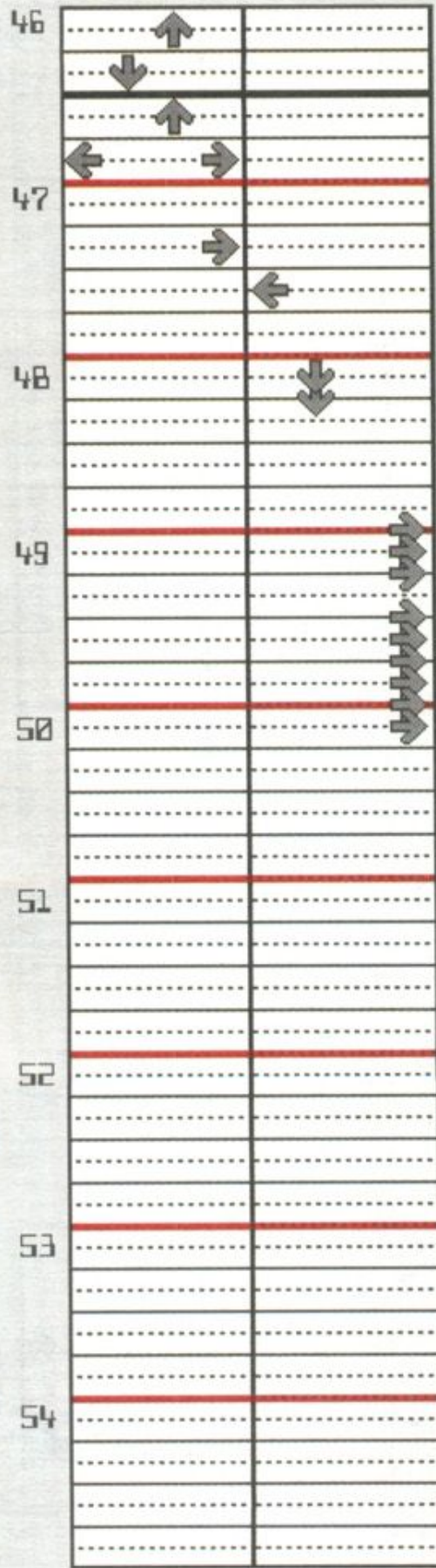
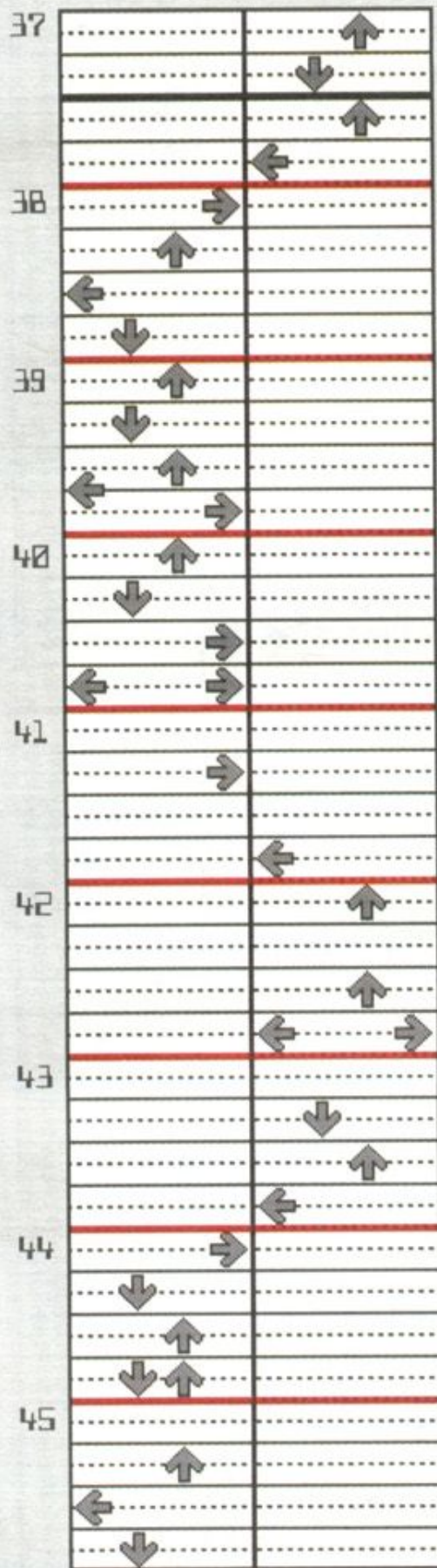
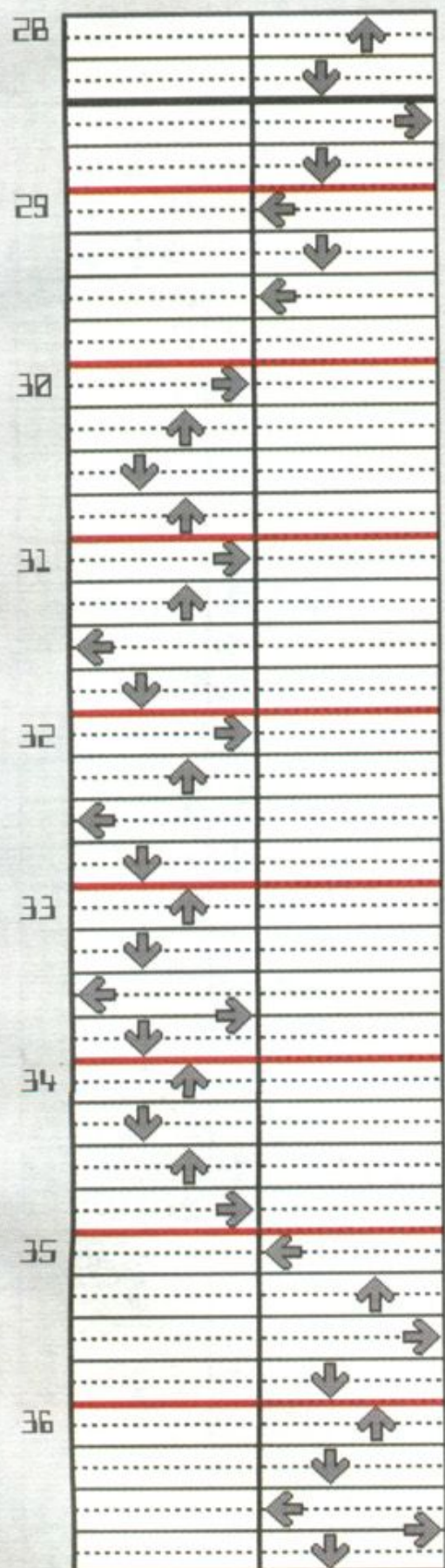
19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

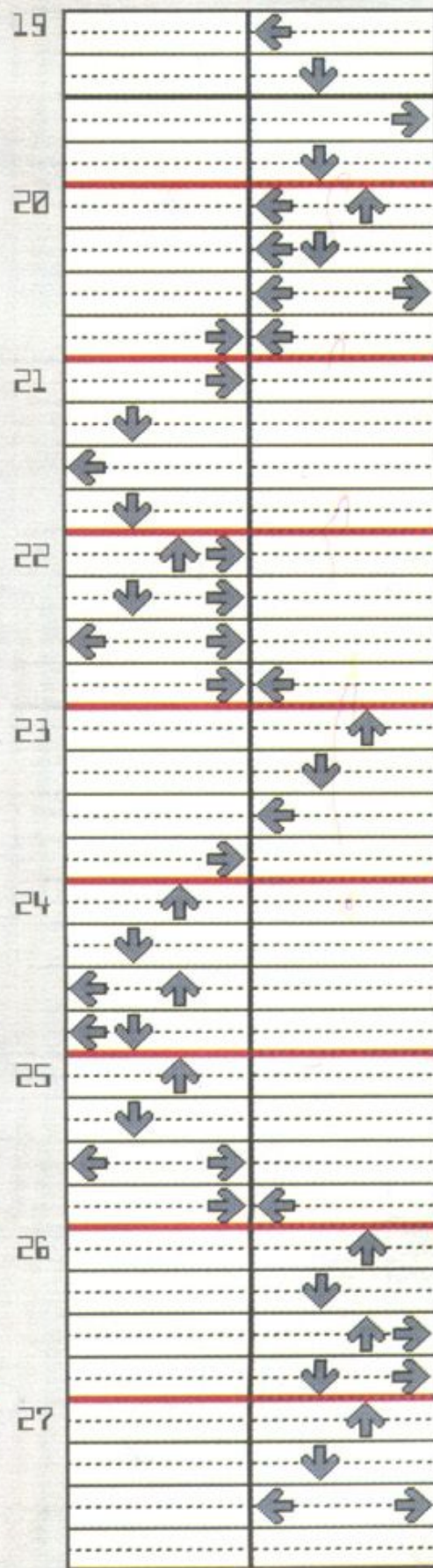
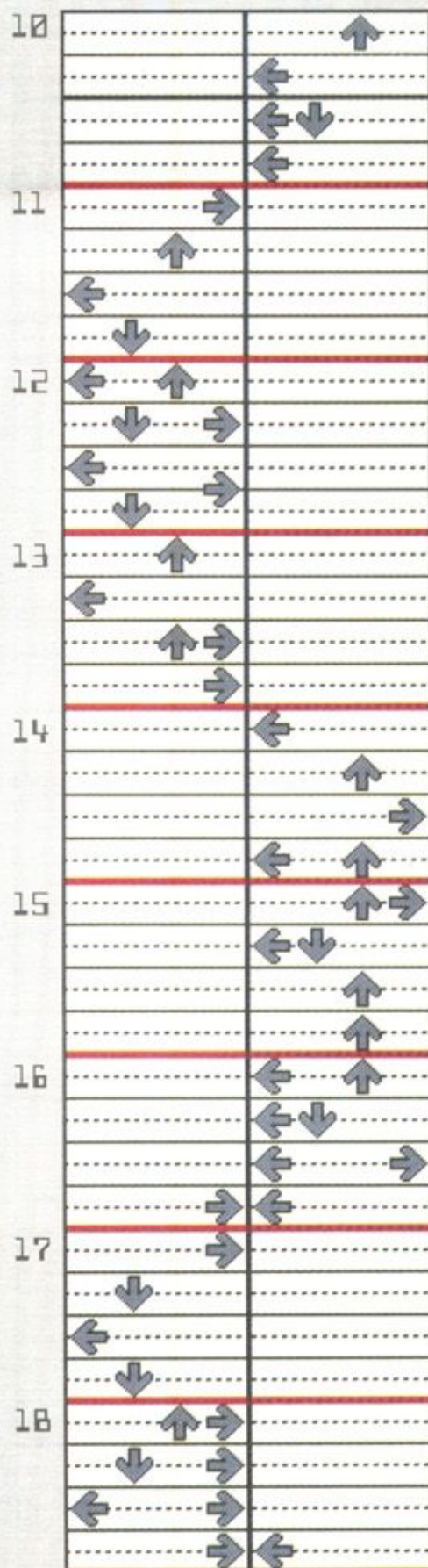
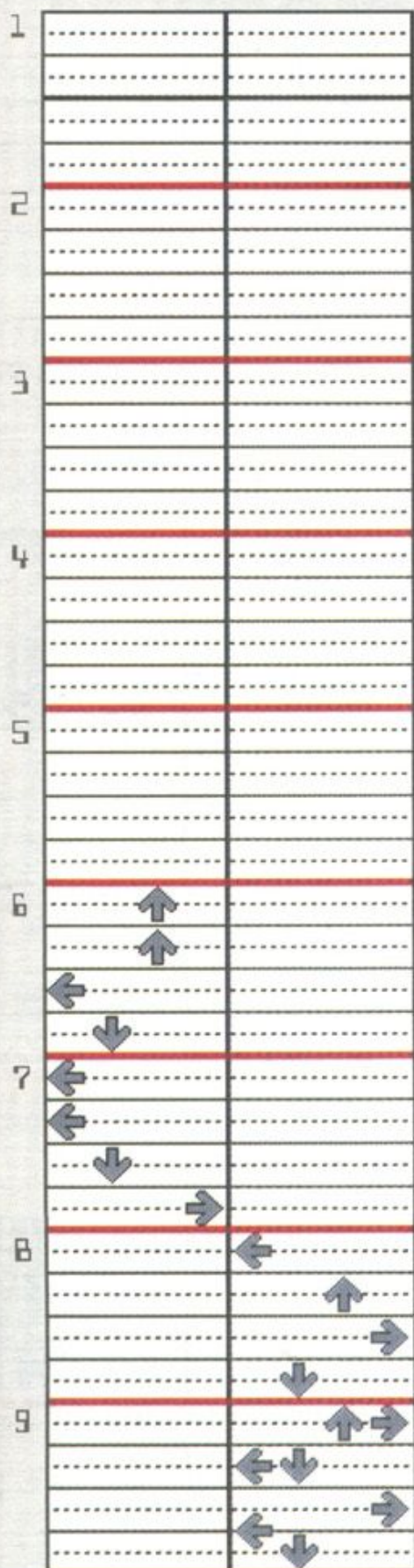
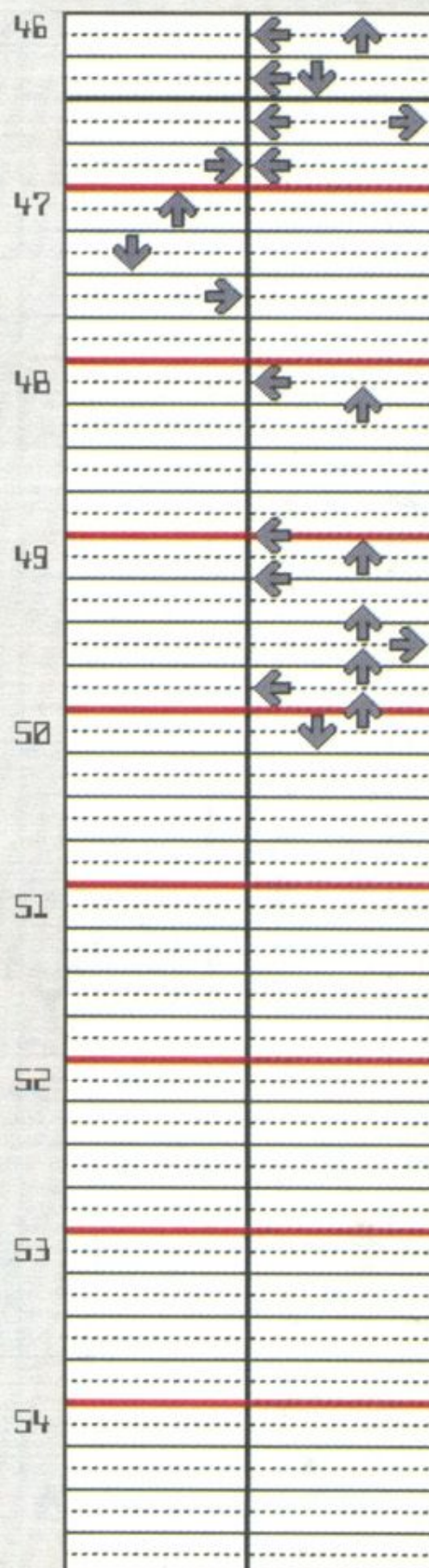
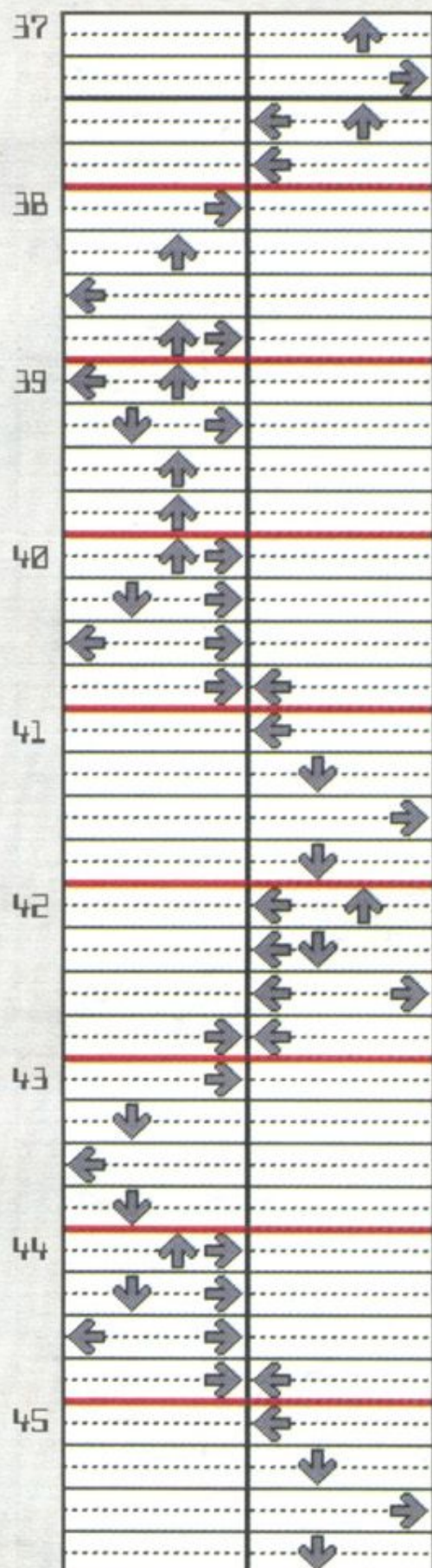
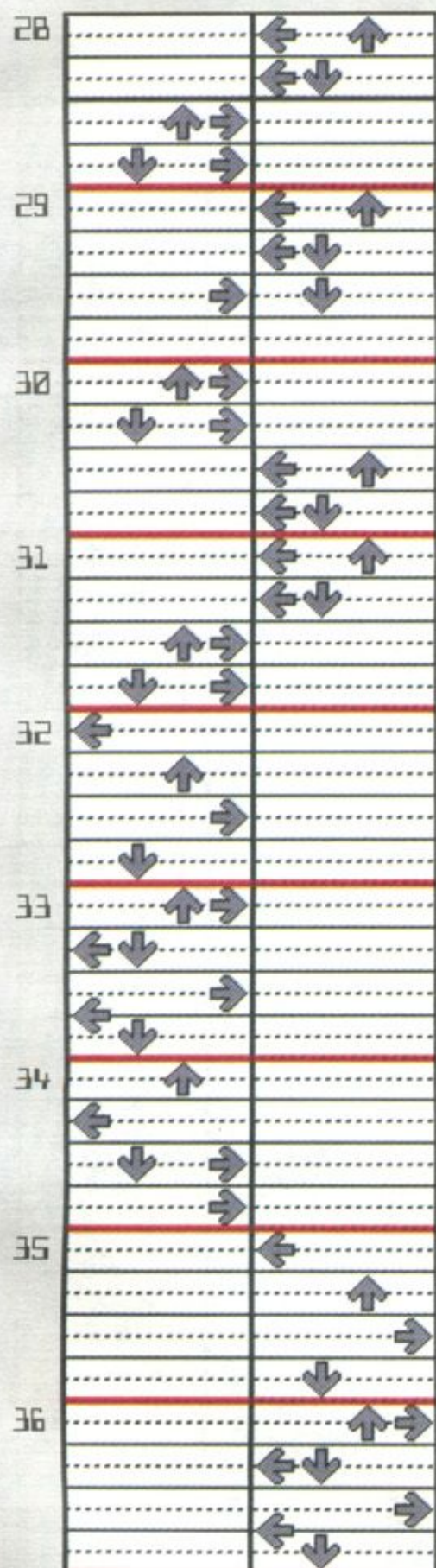
BASIC DOUBLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

## TRICK DOUBLE

MAVELROUS ★★★★★ MAX COMBO 180

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

## BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 149

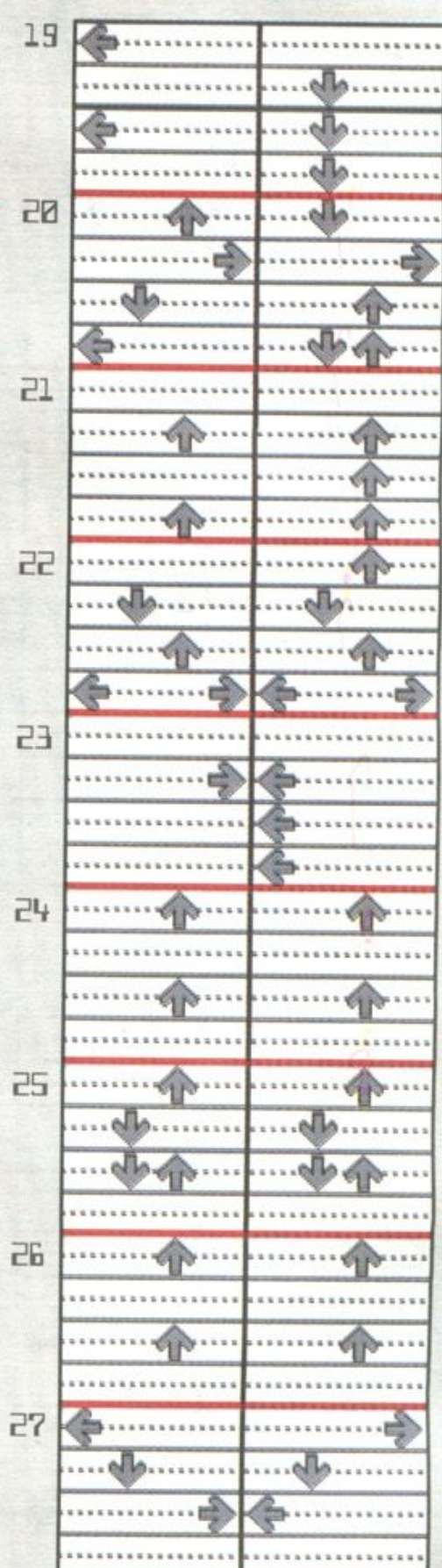
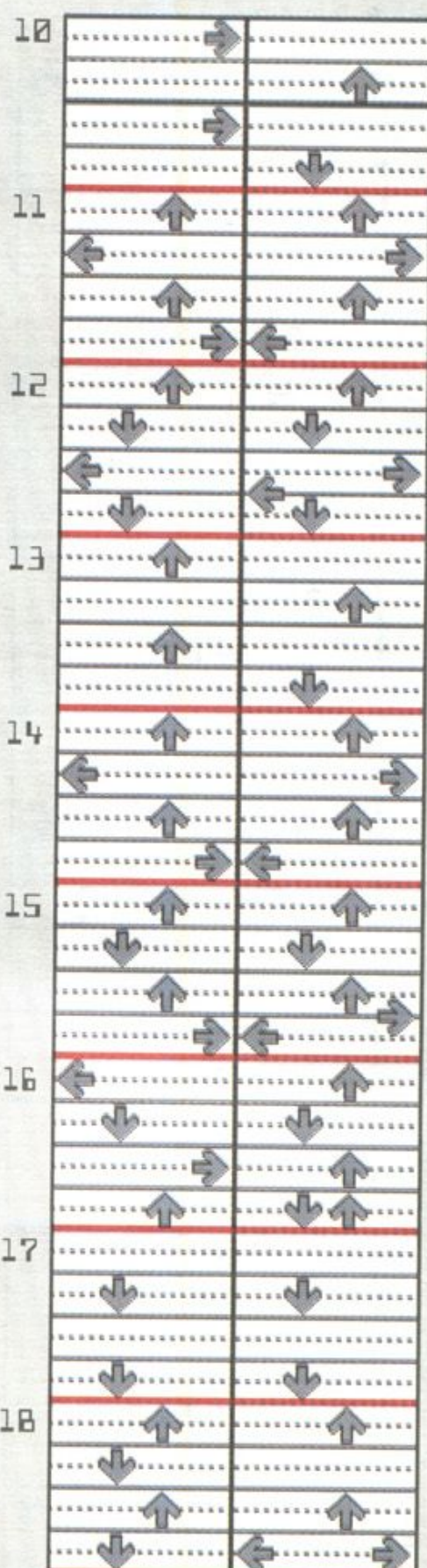
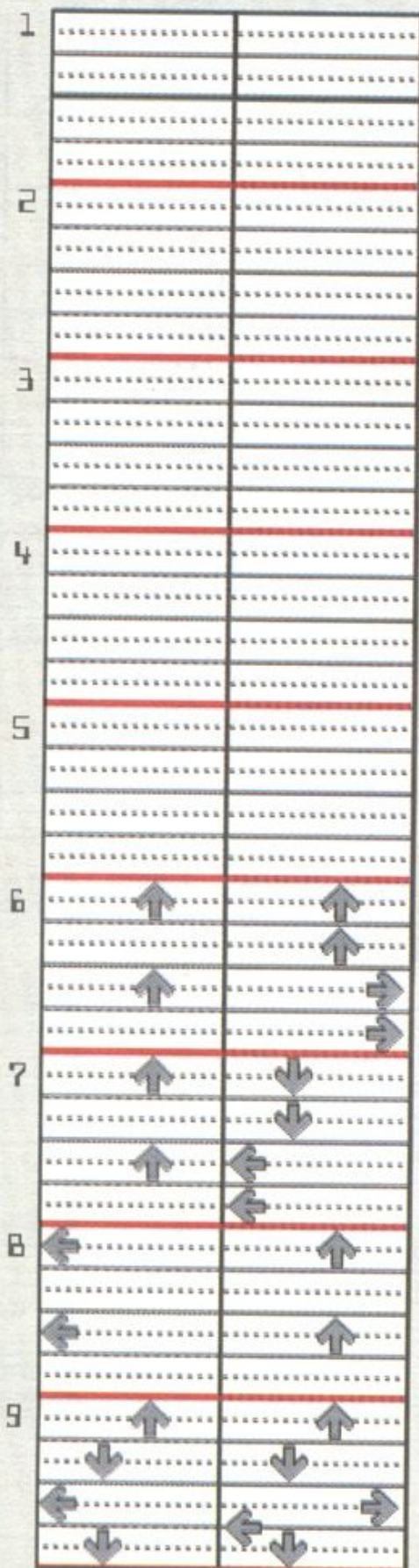
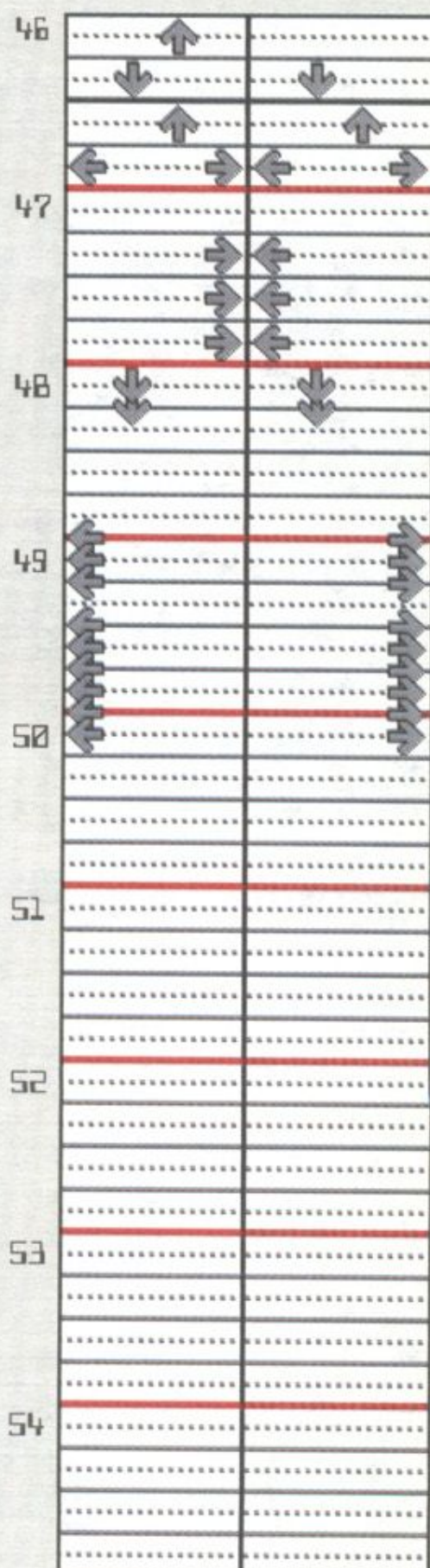
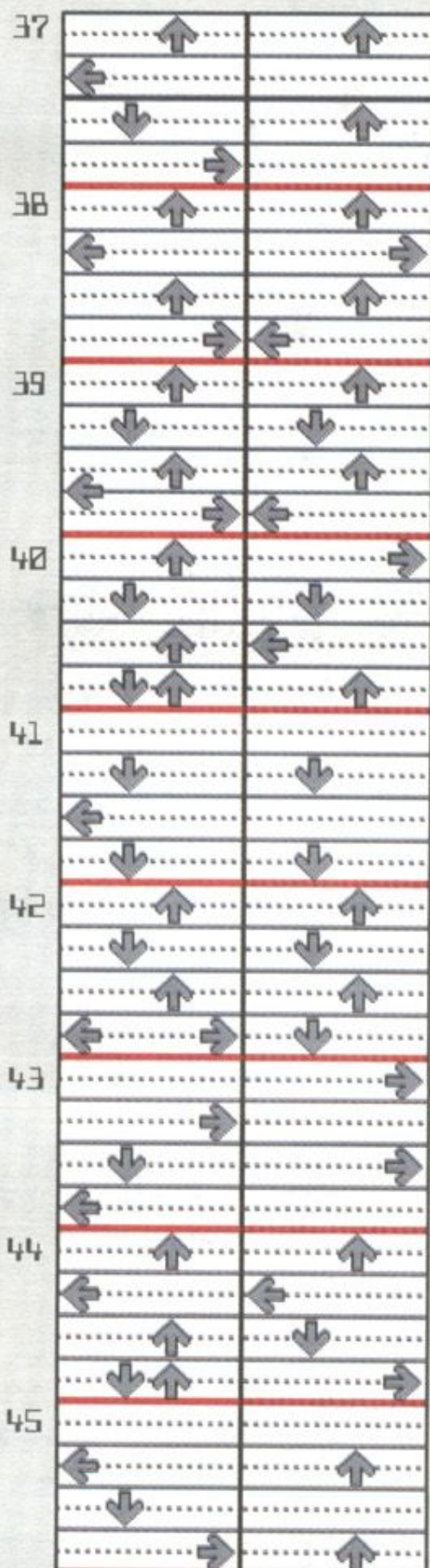
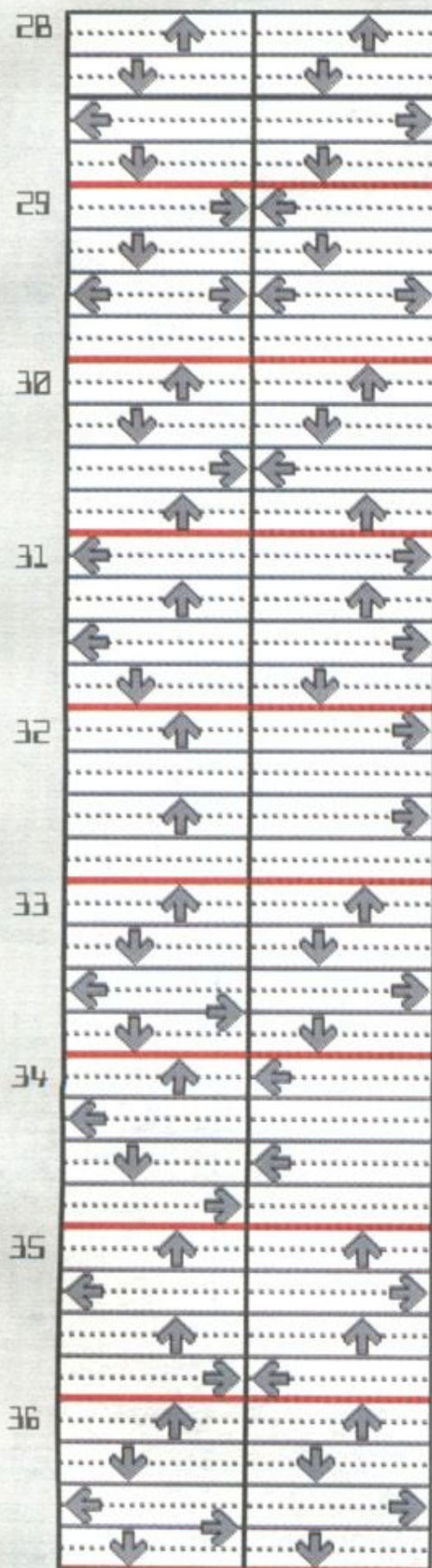
BASIC COUPLE — DANCE DANCE REVOLUTION

DANCE DANCE REVOLUTION

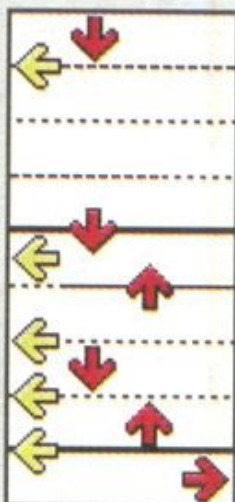
BASIC COUPLE

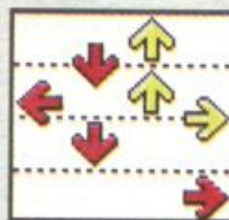
28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

코나미 오리지날 보컬 곡. 제법 빠른 리듬에 긴박감 넘치는 디스토션 기타음과 보컬이 제목 그대로(의역하자면 '당신에게 영광을') 상당히 강한 느낌을 주는 곡이다. 중수 이상 플레이어에게 상당히 인기를 얻고 있는 곡. 줄여서 'B2U', '브릴', 혹은 아티스트의 이름을 따 '나오키'라고 부른다.

간간이 반박 3연타가 등장한다는 것만 빼면 난이도에 비해 그리 주의할 점은 눈에 띄지 않는다. 역시 간간이 등장하는 ⇧⇩동시 밟기 부분도 미리 보고 있다가 몸만 약간 틀어주면 하등 문제없다. 45, 46 마무리소절 '빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤'에서 간질환자처럼 한다리 덜덜 떨지말고 두 발로 우다다다 달리는 오빠달려퍼포를 써주어 멋진 피니쉬. 갤러리의 곱지 않은 시선을 즐기며 우리 모두 멋진 피니쉬.

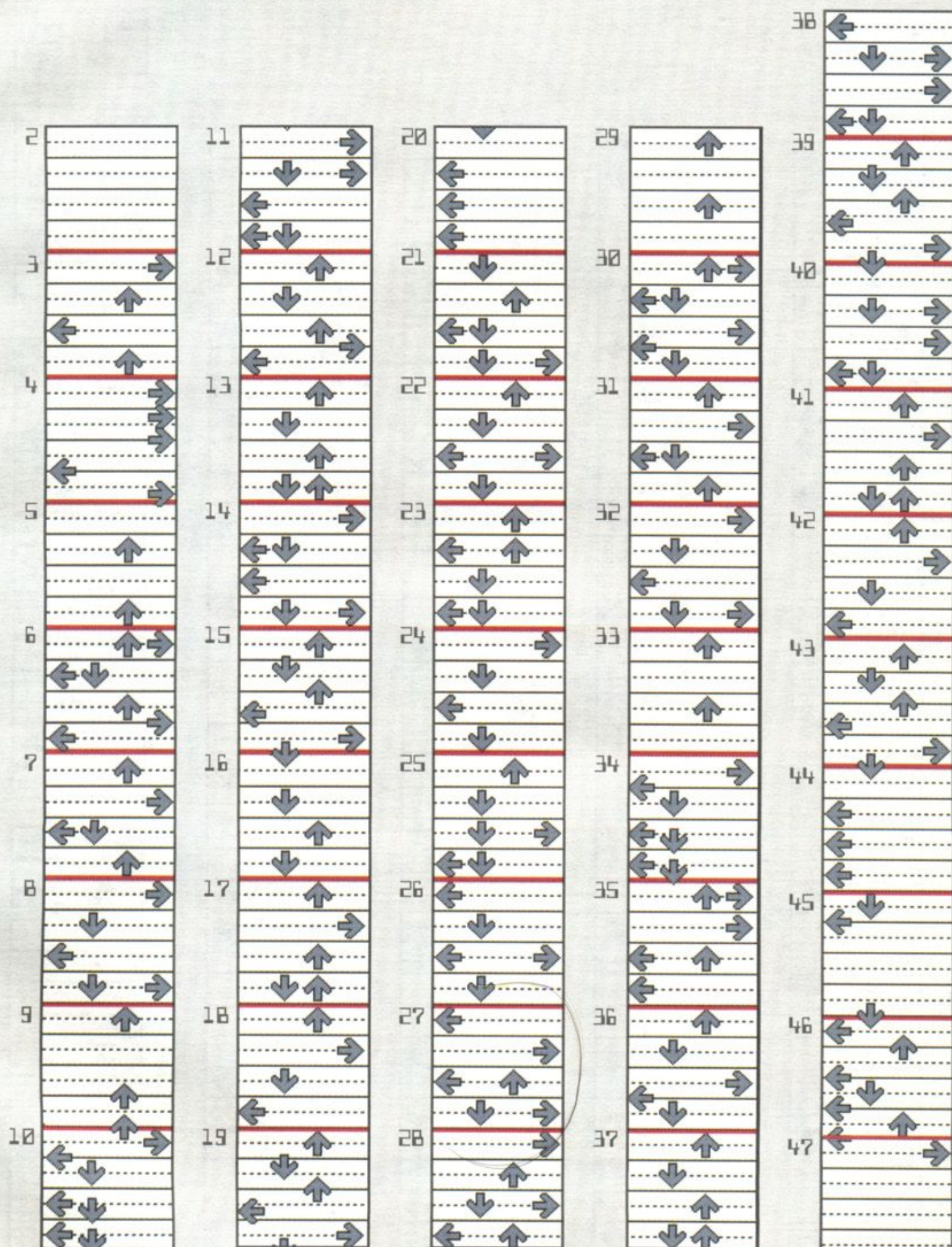
관건은 동시밟기. 동시밟기 부분이 상당히 많아 잦은 점프로 인한 체력소모가 제법 있을 것이다. 8~9소절 ⇦⇧ · ⇦⇧ · ⇩⇨, 11~12소절 ⇧⇨ · ⇧⇨ · ⇦⇩, 21소절 ⇦⇧ · ⇦⇩ 등 군데군데 깔려있는 동시밟기 구간의 능숙한 처리가 관건. 그 외에 반박 3연타부분은 그리 어렵지 않다. 마무리에서는 반박 3연타와 반박 6연타가 콤비네이션으로 나오는데 앞서 말한 '빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤' 리듬에 맞추어 강하게 달려준다. 왼발은 ⇦에 놓고 오른발로 나머지 처리하면 OK.

◀ 45소절 이후 피니쉬 리듬. 빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤!

이 정도라면 MANIAC의 찝찌름한 피맛을 느끼기에 전혀 부족함이 없다. 첫번째 난관은 9소절 후반부 ⇦⇩ · ⇩⇨ · ⇦⇩ 연속 동시밟기 구간. 이게 반박 3연타라는 점이 문제다. 그저 '빠르게 움직여라' 라는 말 밖에… 그 후 계속 등장하는 정박 연속 동시밟기 구간에서 체력을 야금야금 갉아먹힌 플레이어는 21~27소절 '극악! 발로 비트매니아!' 구간에 돌입하게 된다. 반박 2연타+반의 반박 3연타+반박으로 이루어진 6연타 세트가 무려 일곱번이나 출현! 그저 귀에 들리는 브릴리듬 '빠빠 · 빠라바 · 빠~' 에 맞추어 움직여주면 된다. 따로 운족법을 족보로 만들어 놓기는 했지만 정작 문제는 그대로 발이 따라주느냐는 것. 사람하라고 만든 것이니 사람이라면 열심히 연습해 보자. 분명된다. 문제는 리듬! 조언이라면 반의 반박을 밟을 때 거의 동시에 밟는 느낌으로 처리하라는 것. 완전동시는 MISS일 뿐. '거의 동시' 라는 것이 중요. 27소절까지 끝내면 28에 반박 8연타가 등장하는데 시계방향 인터닝 2회전으로 처리할 수 있다. 21~27소절 리듬으로 착각하여 허무하게 무너지는 일이 없도록. 이후에는 ⇦⇩ · ⇩⇨ · ⇦⇩ 반박 3연속 동시밟기 구간이 한 번 더 등장하고(33소절) 전반부와 비슷한 구성이다. 마무리는 베이직 · 트릭처럼 '빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤' 리듬을 타는 것이 절대 아니므로 주의.

◀ 21소절. 빠빠 · 빠라바 · 빠~

전체적으로는 정박 구성이므로 느낌 자체는 허하다. 하지만 스텝의 내용이 풍부하므로 곡의 스피드의 치일 우려가 있다. 거의 스피드와의 싸움. 횡단이 연속으로 등장하는 것도 눈에 거슬린다. 곡을 외우고 있는 여부에 상관없이 처녀 플레이에서는 성공하기 힘든 곡 중의 하나. 트릭 더블의 경우는 2개 동시 밟기가 넘쳐나므로 거의 체력과의 싸움. 곡은 어렵지 않기 때문에 DDR을 평소에 얼마나 했느냐(즉 얼마나 체력이 있느냐)가 관건. 트릭 더블 37소절 뒷부분 두 박자와 38소절 첫 번째 박자에서 문워크(마이클 잭슨의 뒤로 걷기) 가능하다. 족보를 보고 연구해보자.

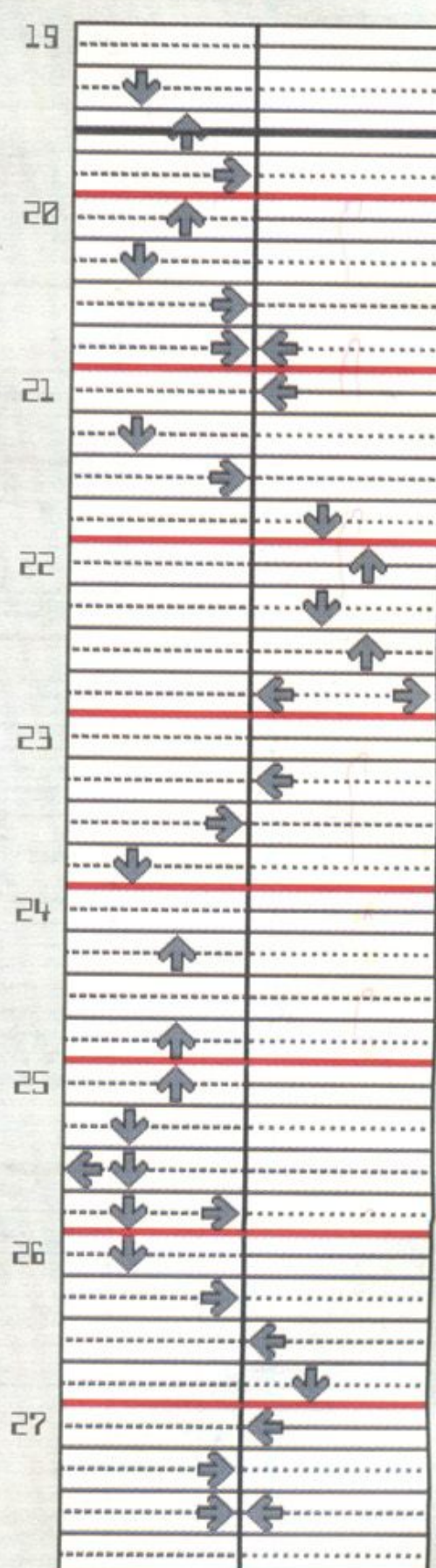
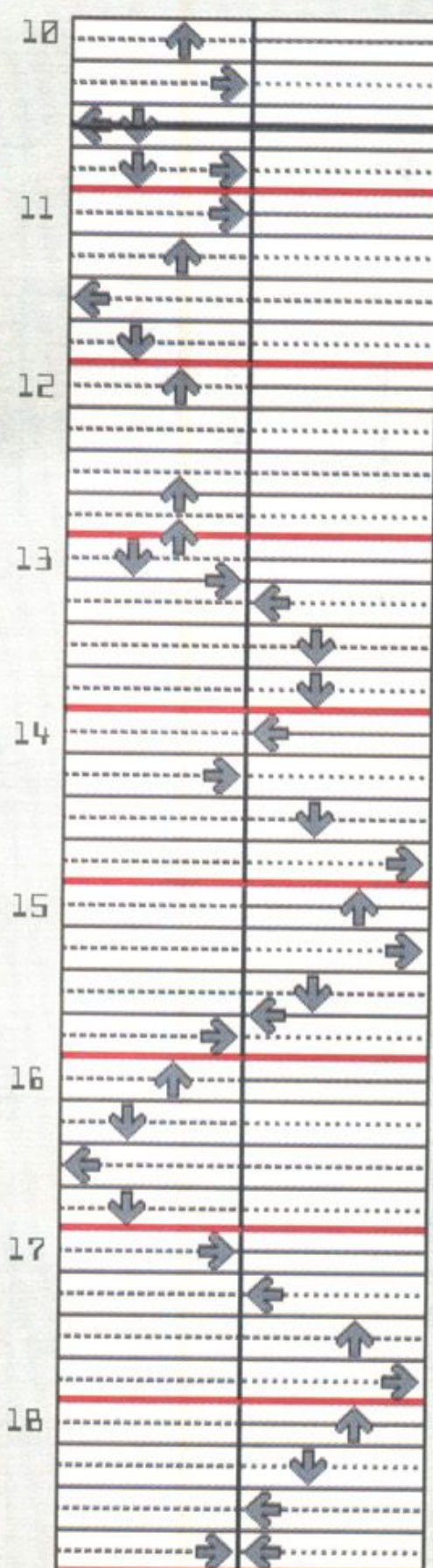
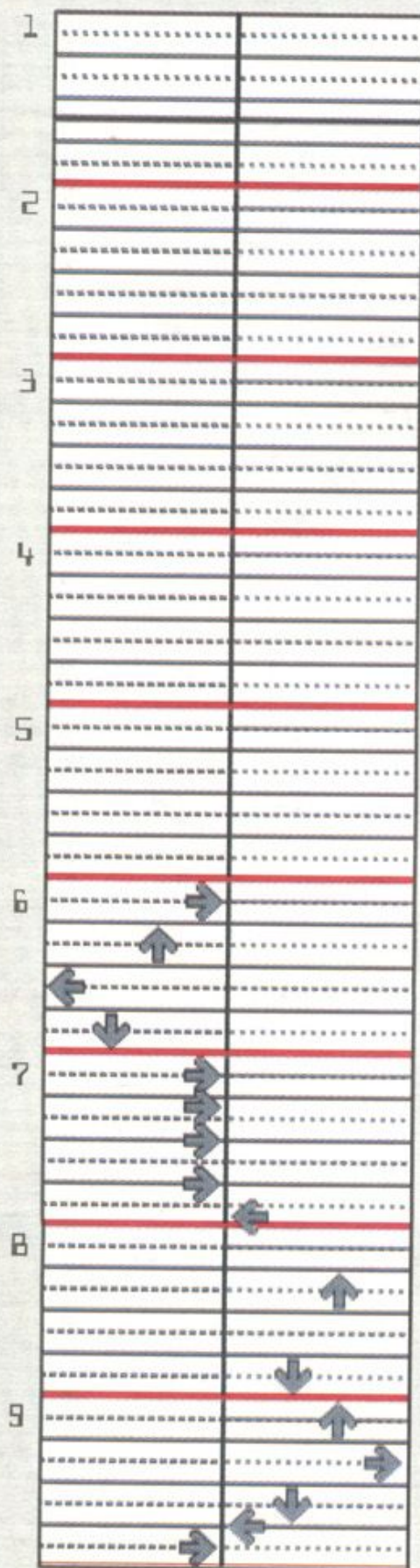
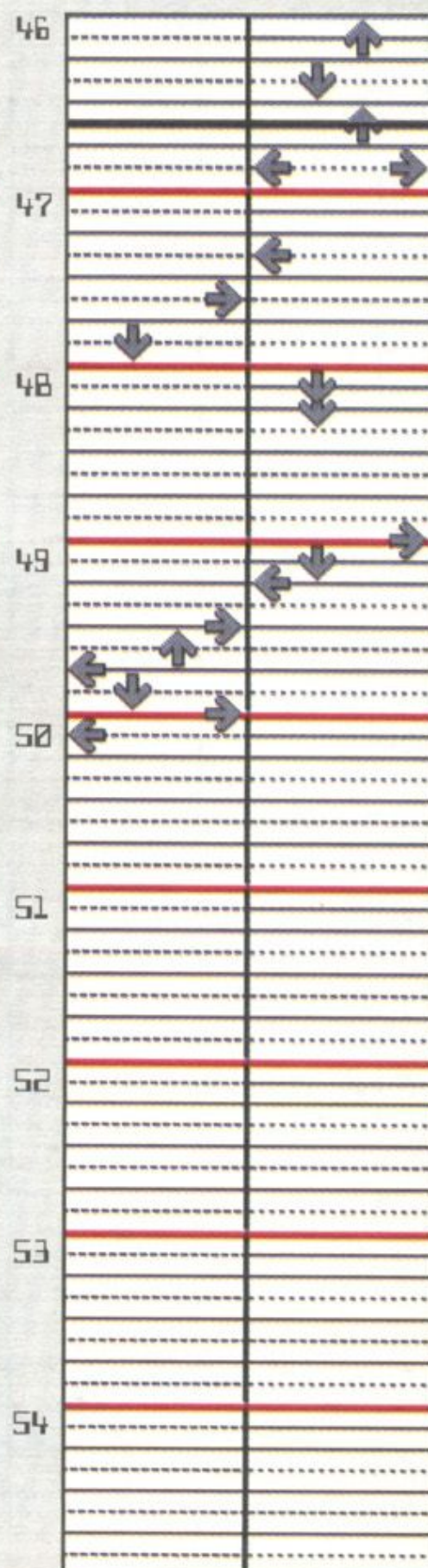
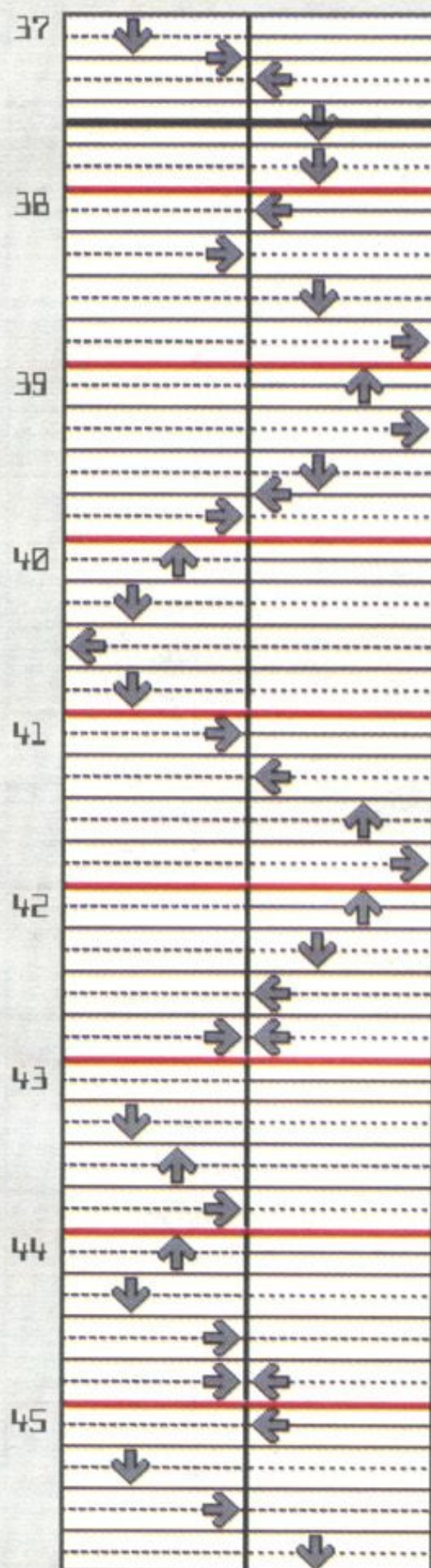
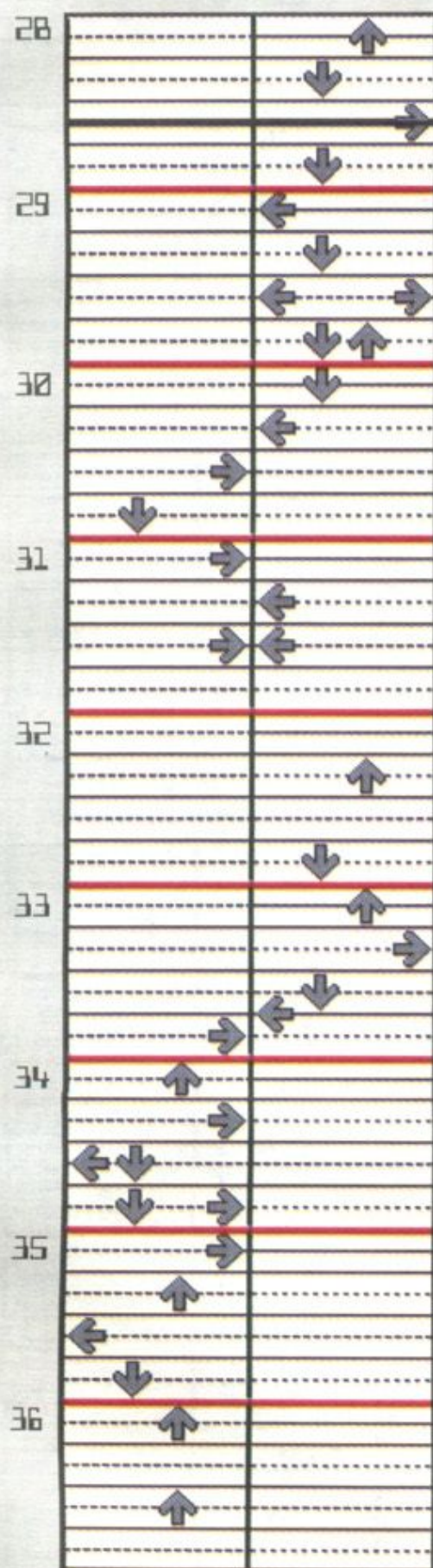
▲ 트릭 더블 37~38소절의 문워크. 동그라미 안은 고스트 스텝.

# BRILLIANT 2 U - ORCHESTRA GROOVE

■BPM149 - NAOKI ■등장스테이지: (1, 2스테이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때)3스테이지 이후

BASIC MARVELOUS★★★★★ MAX COMBO 166

# BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 171

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

## TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 187

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Brilliant 2U
(Orchestra-Groov)
NAOKI
DANCE DANCE REVOLUTION
TRICK DOUBLE
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54

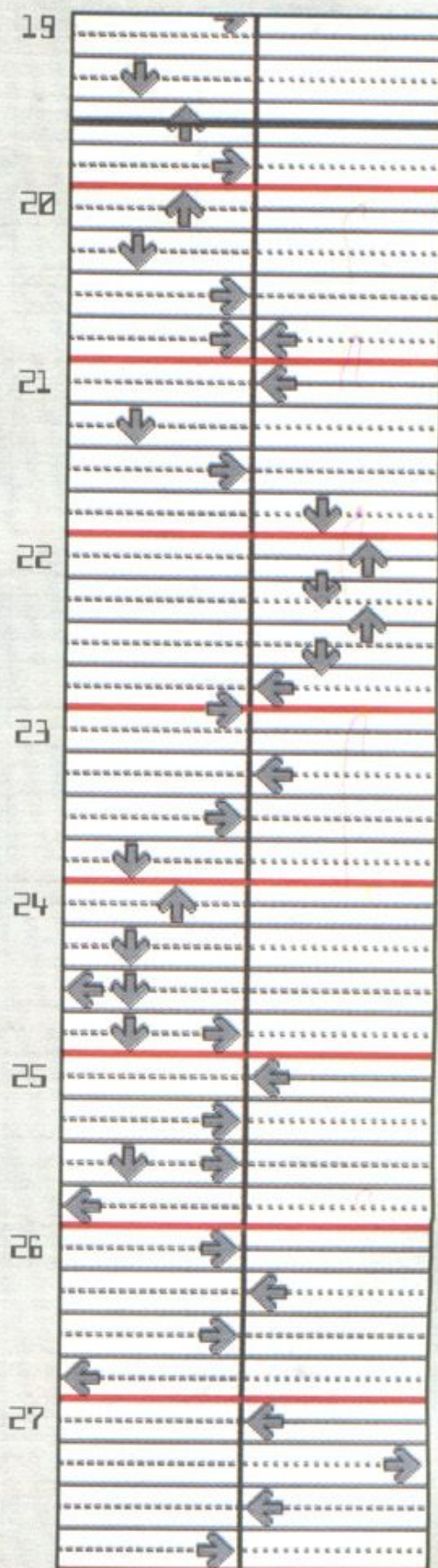
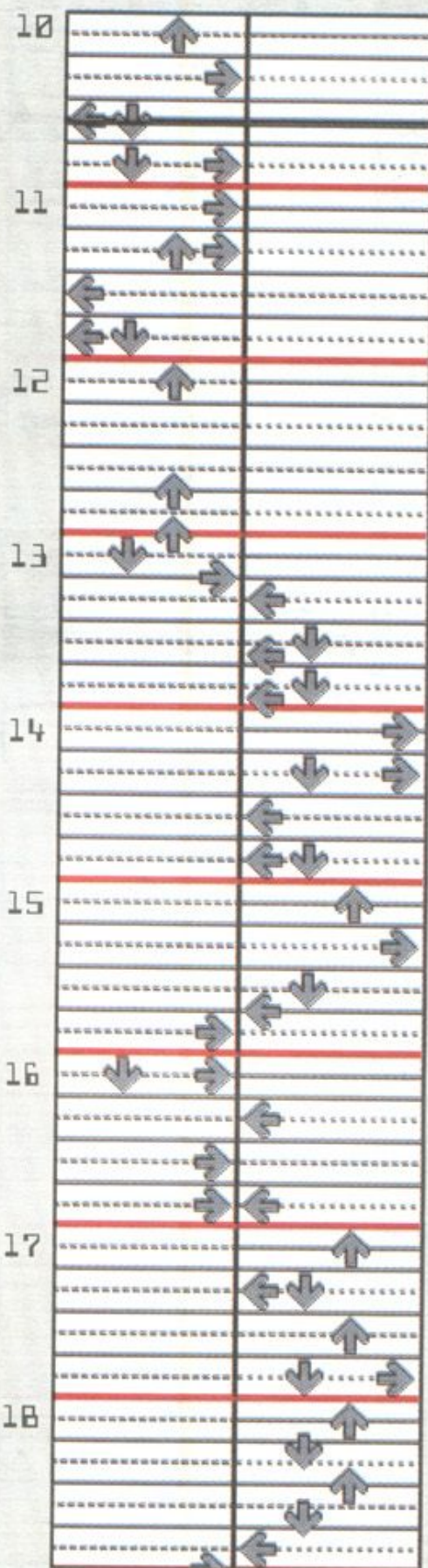
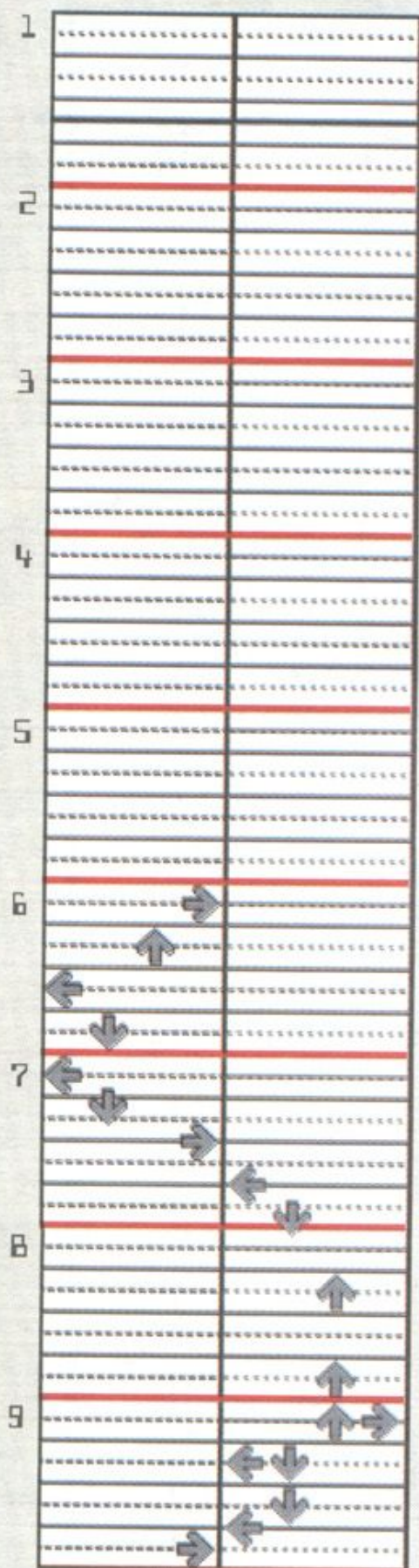
## BASIC COUPLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 153

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

오리지널 브릴에서 보이스를 없앤 「BRILLIANT 2U~Orchestra Groove」. 장엄하고 중후한 이미지로 오리지널과 확실히 다른 분위기를 연출한다. 줄여서 'B2U 오케', '브릴 오케', '나오키 오케' 라고 부른다.

곡 도입부 3소절은 평범한 정박 4연타. 4소절의 → 3연타가 정박아닌 반박아닌 16분의 3박 3연타이므로 리듬 안놓치도록 주의(배경에 깔리는 전자음을 잘 듣자). 10소절 시작부분은 반박 4연타인데 배치가 약간 까다롭다. ↑·→는 오른발 슬라이드, ←·↓는 왼발 슬라이드 해주어도 좋다. 13~14, 17~18소절에 →·→↓·←·←↓등으로 방향을 바꾸며 정박연결되는 동시밟기에서 흐트러지지 않도록 역시 주의. 그 외에 딱히 눈에 띄는 부분은 없다. 45소절에서 시작하는 브릴 피니쉬 '빠밤·빠비밤·빠비비비비밤' 부분은 오리지널 브릴과 같은 리듬. 화살표 배치는 약간 다르니(마지막 6연타에서 화살표 하나가 삐져 나와 있다. 정 맞을 놈) 달리는 법은 알아서 연구! 오리지널 브릴도 그렇지만 상당히 임팩트있는 피니쉬가 가능하니 퍼포족이라면 연구가치 200%다. 예로서, 오른발로 →를 연타하다가 ←로 슬라이드하며 마지막 →를 나이키(영×스클럽의 그것)로 처리하는 것도 COOL!

기본적인 구성은 베이직과 크게 다를바 없지만 몇몇 까다로운 구간이 추가되었다. 4소절 →3연타가 16분의 3박이라는 것도 같고, 비슷하게 쭈욱 흘러가다가 10소절에서 난관 봉착. 10소절 시작부분의 반박 4연타는 베이직과 똑같지만 그 직후가 문제. ←·↓과 ←·↓이 반의 반박인데다 11소절 →·→↓로 연결되기에 엉거주춤 자세가 흐트러지기 일쑤. 11소절로의 연계를 미리 생각하고 있어야 밸런스가 무너지는 것을 막을 수 있다. ←·↓가 반의 반박이라는 것이 계속 거슬린다면 그냥 ←·↓·←·↓를 반박 4연타로 간주하고 우다다다 GOOD으로 때워버리자. 34소절에도 똑같은 구간이 나오는데 35소절로의 연결이 ↑→동시밟기라는 점이 조금 더 까다롭다. 역시 미리 준비하고 있기. 그 외에 까다로운 구간은 15, 19, 39, 43소절. 16분의 3박 5연타에 반박하나. 길게 설명할 것 없이 그저 '빠·빠·빠·빠·빱빠' 리듬만 따라가면 된다. 평소에 잘 들어둘 필요가 있다. 마무리 구간은 트릭 오리지널 브릴과 동일.

▲ 10소절 반의 반박 두 세트다

▲ 15, 19, 39, 43소절에 등장하는 '빠·빠·빠·빠·빱바' 구간

반박 3연타 난무에 까다로운 패턴이 추가된 형식. 도입부에서 반박연타 나오다가 4소절은 역시 음악 따라가는 16분의 3박 3연타. 이어서 갖가지 반박 3연타 시리즈가 등장하는데 10소절 뒷부분, 13소절 앞부분, 14소절처럼 반박이 아닌 정박으로 연결되는 부분에서 헷갈리지 않도록 주의. 생각 없이 반박리듬 타다가 흔난다. 16과 17소절이 연결되는 부분의 ←·↓·↑반박 3연타에서 ←↑동시밟기 연결구간이 약간 문제. ←를 왼발 ↓·↑를 오른발로 처리하면 몸의 중심이 뒤로 쏠려버리므로 ←·↓왼발 슬라이드 처리하고 ↑를 오른발로 밟으면 수월히 넘길 수 있다. 20, 24소절의 느닷없는 반박 5연타도 주의. 역시 관건은 25~28, 37~42소절에 등장하는 반의 반박 구간이다. 정신없는 상황에서 동시밟기로 오인해버리기 쉬우니 등장부분을 확실히 눈여겨두자. 양발로, 동시밟기를 약간 어긋나게 밟는 느낌으로 처리. '찻·찻·차랏·차' 드럼파트를 주의 깊게 들어보면 리듬타기 쉽다. 그 외에 ←→·↓·↓나 ←·↓·↓→등 동시밟기가 섞인 반박 3연타에 주의하라는 것과 36소절 반박 7연타는 터닝처리하면 간단하다는 것. 돌발구간이 많기는 하지만 매니악 오리지널 브릴보다는 쉬우니 지레 겁먹을 필요는 없는 곡.

◀ 25소절. 반의 반박이 포인트다. 찻·찻·차랏·차

## DOUBLE

이 곡을 돌파하기 위해서는 브릴오케의 트릭을 클리어 할 수 있어야만 한다. 이유는 그 유명한 번박(빠·빠·빠·빠·빱빠의 그 리듬)이 등장하기 때문(게다가 걸치기). 이걸 돌파할 수 있다면 오리지널 브릴 더블보다 쉽다. 트릭 더블의 발바닥은 다섯 개지만 이건 사기다(일곱 개를 줘도 한 점 부끄럽지 않다). 변칙리듬의 모든 요소는 골고루 갖추고 있으므로 이 곡을 클리어하면 더블은 거의 섭렵한 수준일 것이다. 다른 곡들의 공략을 전부 참조하는 것이 도움이 될 것이다.

# AM-3P

■BPM 130 - S&K ■등장스테이지: 전 스테이지

**BASIC** MARVELOUS★★★★★ MAX COMBO 164 128

## TRICK

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 195

## BASIC DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 166

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

AM-3P
kTz

## TRICK DOUBLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 194

## BASIC COUPLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 156

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

코나미 오리지널 곡으로서 아티스트는 어디까지나 S&K이므로 SNK와 혼동하지 말자. 한 때 AM-3P라는 이상야릇한 제목의 뜻을 두고 '오전(AM) 세 시' 라느니 '나는 졸립다(I AM SLEEPY)' 라느니 말들이 많았지만 '자사의 AM3연(세가의 AM2연 같은)을 뜻한다' 라는 코나미의 정식발표가 나와 논쟁이 일단락된 것으로도 유명한 곡이다. 빠르지는 않지만 음악을 확실히 알기 전엔 리듬타기가 어렵고 어려운 화살표배치가 많아 쉽지 않은 곡. 전 스테이지에서 선택 가능한 곡 중에서는 가장 난이도가 높다. 줄여서 '암삼피' 따위로 부르지는 않는다…

주의할 부분은 16분의 3박과 반박 정박이 뒤섞인 13~20소절의 변칙리듬구간밖에는 보이지 않는다. AM-3P에서 가장 까다로운 부분이자 가장 재미있는 부분. 누누이 강조하지만 변칙리듬에선 들리는 대로 따라가는 것이 정답. '따-다-다- 다다 따-다-다-·다다…' 리듬을 따라가는 거다. 이후에 나오는 부분은 버터플라이식의 단순한 동시 패턴이 약간씩 섞여 나오는 것이니 어려운 점은 없다.

반박 3연타 시리즈로 시작하는 건 트릭에서 흔한 일이지만 이 놈은 트릭주제에 동시밟기가 섞인 반박 3연타가 등장한다(5~6소절). 9~10, 11~12소절은 좌우 대칭으로 번갈아 가며 반박 3연타가 등장하는데 계속 발을 바꿔가며 슬라이드하면 재미 쏠쏠. 역시 또 관건은 13소절부터 시작하는 변칙리듬 구간. 기본 베이스는 같지만 타야하는 리듬이 좀 더 세밀해 졌다. 베이직은 '따-다-다- 다다' 였지만 트릭은 '따-다-다- 다다다따-다-다 다다다…'를 타는 것이다! 변칙리듬 구간에 동시밟기도 추가되었으니 조금 더 조심. 이 후 부분은 반박 3연타와 연속 동시밟기 부분만 잘 구분해 주면 OK.

자, 이제 100미터 달리기 시작이다. 반박연타로 시작하는데 이게 무려 79연타다. 7연타도 아니고 9연타도 아니고 79연타다. 화면 가득 올라오는 화살표를 보고 마음 가득 밀려오는 좌절감을 맛보겠지만 유심히 살펴보면 꽤 할만하다. 정말이다. 3소절부터 8소절까지는 ⇩에 오른발을 축으로 두고 왼발로 다른 화살표를 맡아 달려주면 되는 것. 9소절부터 ⇩에서 ⇨로 축이 바뀌는데 8소절과 9소절 연결지점의 ⇧를 왼발로 밟으며 자연스럽게 오른발을 ⇨로 옮겨 축을 바꾸면 OK. 11소절부터 축이 다시 ⇦로 바뀌는데 10소절과 11소절 연결지점의 ⇩를 왼발로 밟고 오른발 ⇦로 축을 바꾸어 뒤를 보고 플레이하는 것이 자연스럽다. 백플에 자신이 없다면 10-11연결지점 ⇩를 왼발로 밟고 다시 ⇦를 왼발로 밟아 왼발⇦를 축으로 정면 플레를 해도 무방. 12소절 끝의 79연타 마무리는 ⇦⇧동시밟기. 13소절부터는 다시 또 변칙리듬. 13~16소절까지는 화살표배치만 바뀌었을 뿐 '따-다-다- 다다다' 리듬은 같다. 17소절부터는 타는 리듬이 더욱 세밀해 진다! 이제는 '따-다-다-다랏다다따-다-다-다랏다다…' 인 것이다! '다랏'이 반의 반박이라는 것도 요주의. 20소절 변칙리듬 마무리 구간은 또 반의 반박 2연타가 네 가지 세트로 연달아 등장. 앞서 설명한 '어긋난 동시밟기' 4연타로 처리하는 게 가장 무난. 시작 ⇧를 뒤돌아 왼발로 시작해 두 바퀴 터닝도 가능하다. 밟는 순서는 왼-오른-왼-오른-오른-왼-오른-왼. 25소절의 반박 15연타는 ⇩를 왼발로 시작해 화살표 네 개째마다 270도 아웃터닝도 가능(연구해 보자!). 26소절의 반박 15연타는 시작⇩가 오른발이라는 것만 기억하면 발이 꼬일 염려가 없다. 마지막 39~40소절 마무리는 '빠바밤·빠바밤·빠바밤·빠바밤·밤밤밤밤'의 AM-3P 피니쉬 리듬을 따라간다. 마지막 2연타가 동시밟기라는 점에 주의.

족보를 잘 숙지하고 플레이하면 의외로 쉬운 곡이라는 걸 깨닫게 될 것이다. (어디까지나 '의·외·로' 쉽다는 소리다)

▲ 17소절. 보라. 반박 천국이다

▲ 20소절의 반의 반박 4세트

특유의 변칙리듬(따-다-다- 다다)은 역시나 등장. 문제는 횡단의 극치를 달리는 곡의 구성. 횡단을 점프식으로 하는 사람들은 체력적으로 버티지 못할 것이다. 부드러운 횡단을 몸에 익히기 위해 족보를 어느 정도 익혀두면 별 무리 없이 클리어 가능하다. 트릭 더블은 트릭 싱글을 베이스로 하여 그것의 노트를 양분했다고 생각하면 된다. 그러니 만큼 이동에 주안점을 두도록. AM-3P는 자신의 이동 테크닉이 어느 정도 완성됐느냐에 따라 난이도가 갈리므로 횡단 연습을 충실히 해두자.

MAKE IT BETTER
mitsu-oll

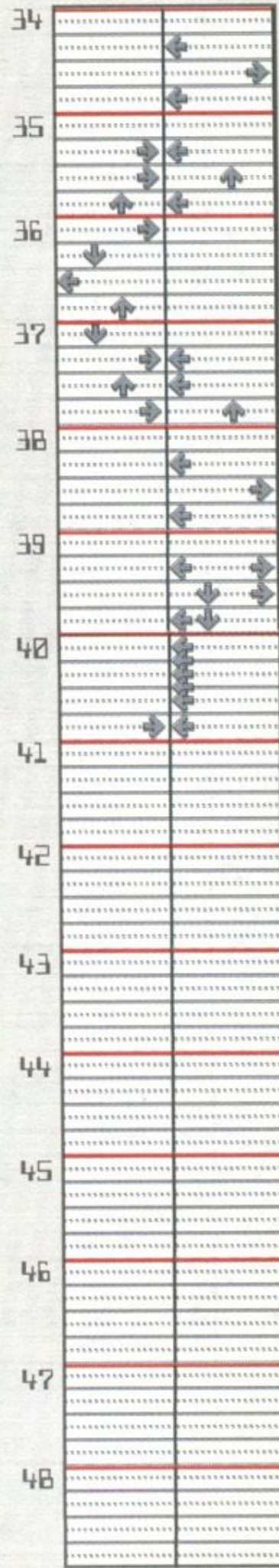
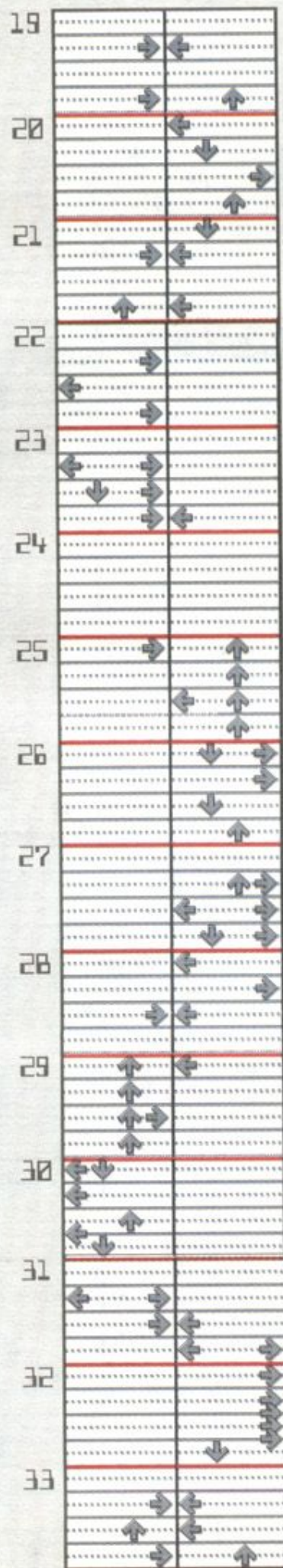
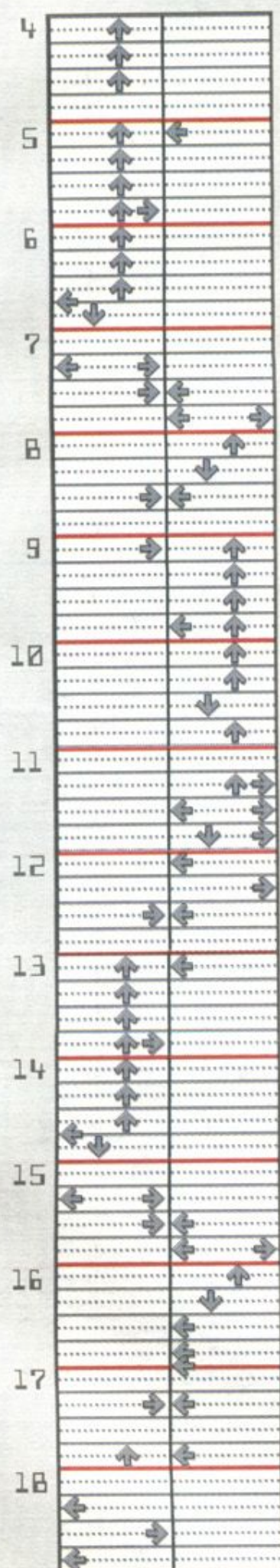
## TRICK

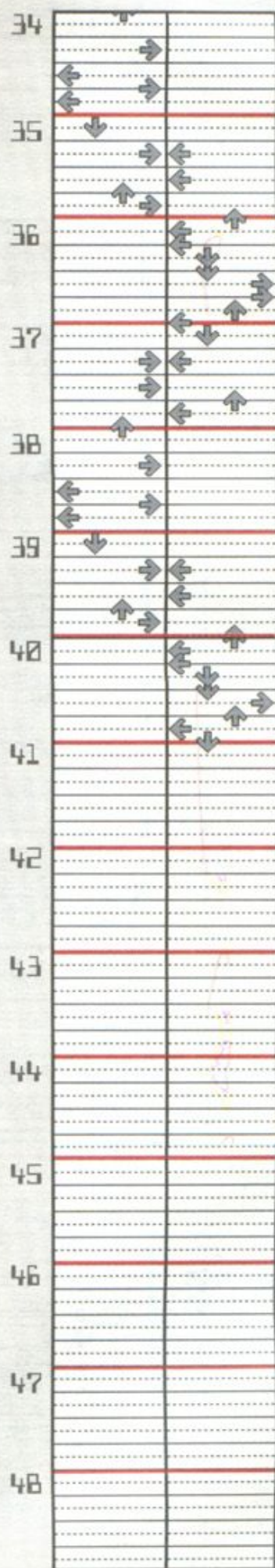
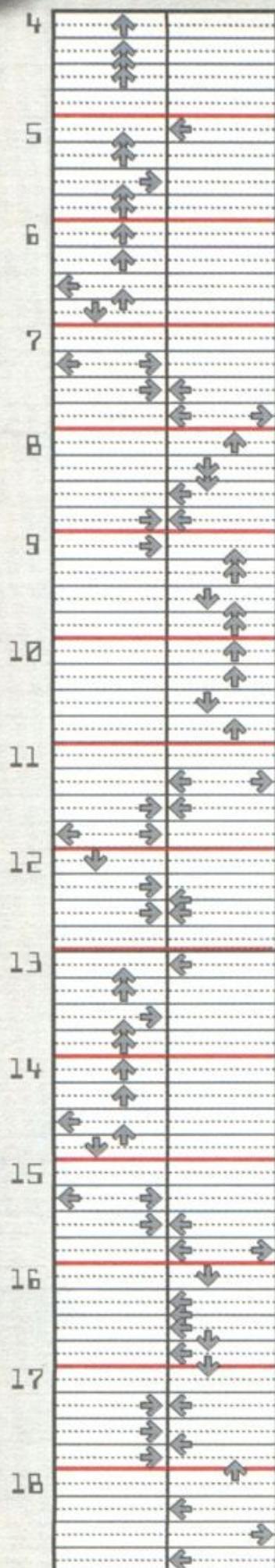
MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 188

DANCE DANCE REVOLUTION

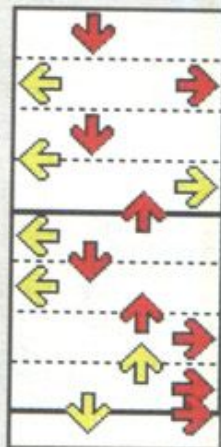
TRICK

## BASIC DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 130

## BASIC COUPLE

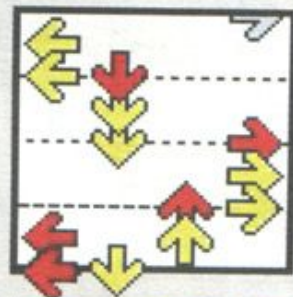
SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 141

1980년대의 디스코 뮤직 냄새가 풍기는 코나미 오리지널 곡. 펑키한 보컬과 튀는 템포, 섹시한 코러스로 상당히 밝은 분위기를 느낄 수 있…기는 하지만 곡의 난이도 때문에 플레이어는 안 밝을 것이다. 곡 스피드는 전곡 중 가장 느리지만 물샐 틈없이 촘촘한 화살표 때문에 한가하지는 않다. 곡의 임팩트가 강하지 않다는 점과 난이도 때문에 국내 오락실에서의 인기는 그다지. 보통 '매킷베터', '매를 벌어' 라고 부르며 이니셜을 따 'MIB(허억…)' 라고 부르기도.

시작 후 한동안 동시밟기가 포함된 정박연타만 하게 된다. 곡 자체가 워낙 느리니 만큼 7소절 연속 동시밟기 부분에서의 점프는 살짝살짝 끊어가며 짧게 뛰어주자. 연속 점프를 해버리면 느린 리듬에 맞추기 위해 필연적으로 높은 점프를 해대야 되기 때문에 좋지 않다. 반박 3연타가 두 번 등장하고 한동안은 지리한 점프질만 반복. 25소절부터는 동시밟기가 섞인 반박이 등장하니 정신차리자. 화살표는 엄청 촘촘해 보이지만 곡이 느린 관계로 겁먹을 필요는 없다. 눈으로 확실히 확인해 가며 차분히 밟으면 올 퍼펙트 가능. ⇩⇨·⇨·⇨같은 반박 3연타 부분은 ⇩⇨를 밟자마자 ⇩를 왼발을 축으로 360도 시계방향 급회전해 오른발로 ⇨·⇨를 처리하는 360도 급터닝을 적용할 수 있다.

도입부가 정박연타에서 반박연타로 바뀌어 있다. 7소절 연속 동시밟기 구간을 지나 8소절에서 9소절까지 걸쳐있는 반박 9연타는 끄트머리에서 발이 꼬이지 않도록 주의. 19소절과 20소절 이음새는 매니악 AM-3P처럼 왼발을 ⇩에 축으로 두고 오른발로 나머지 처리. 양발 교대 더블슬라이드를 쓰면 COOL. 21소절 앞부분은 ⇩반박 3연타에 연이어 ⇦⇨동시밟기 등장이므로 주의. 35소절 중간부터 시작하는 반박 15연타는 ⇧부분에 왼발로 중심을 잡아주다가 36소절이 되면 왼발의 중심 축을 ⇩로 바꾸고 오른발을 이용해 나머지 발판을 처리한다. 39소절 중간부터 시작하는 반박 12연타 부분은 족보참조.

◀ 39~40소절 12연타

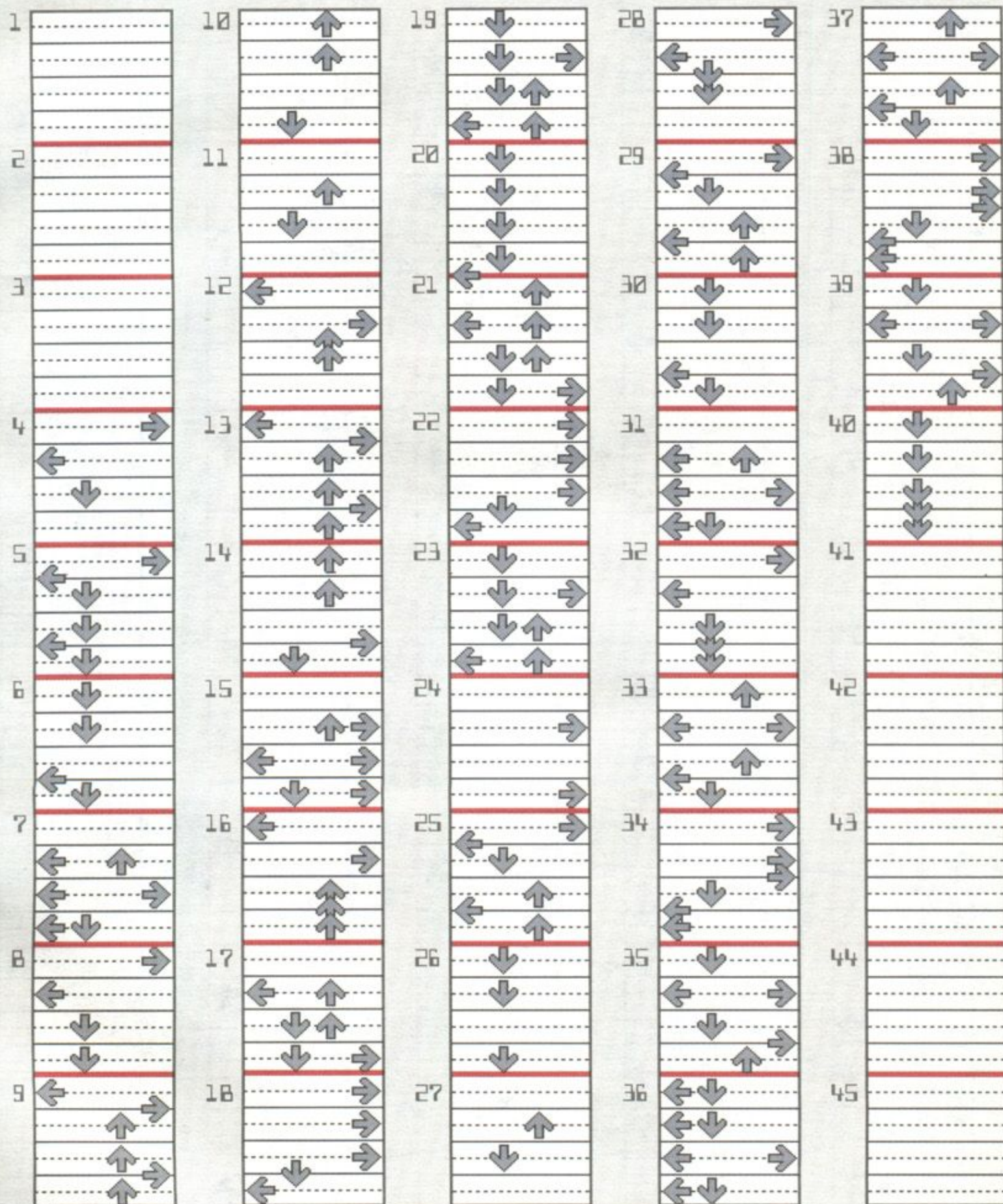
곡 자체가 워낙 느리므로 세 네 번째 뒤에 나올 화살표를 미리 보면서 양발을 고루 사용하면 어렵지는 않은 곡이다.

족보를 보기가 힘들 정도로 화살표가 촘촘해졌다. 시작하자마자 바로 반박 5연타가 나오고 반박 3연타 패턴. 8소절이 시작되면 그야말로 난관. ⇦를 왼발로 고정한 다음 바둥바둥 움직인다는 느낌으로 재빠르게 연타 처리한 다음 마무리부분에서 동시 밟기 패턴을 처리해주고 바로 9소절로 이어져서 곧 바로 반박 3연타를 처리해주도록 하자. 16 소절의 경우는 왼발을 축으로 고정해두는 것이 유용하다. ⇩·⇩를 오른발로 처리, ⇦·⇨·⇦·⇧·⇦를 왼-오른-왼-오른-왼로 처리, 그리고 반박 동시 밟기를 처리. 36소절에서 시작하는 연속 동시밟기가 아주 욕나오게 뒤섞인 반박 11연타가 등장. 눈으로 보기에는 비트매니아의 스카 쯤 되지만 스피드가 느리지 않은가. 눈가는 대로 바둥바둥거리며 밟아대라… 라는 말 밖에는….
피니쉬 반박 12연타도 역시 마찬가지.

반복뛰기, 주력 테스트, 마치 체육시간을 연상시키는 듯한 스텝. 이 곡은 24소절에 쉬는 시간이 있다는 것이 특색. 7소절과 15소절의 반복 뛰기는 그냥 점프로 이동하는 것이 쓸데없는 움직임을 줄일 수 있다. 하지만 트릭 더블은 좀…. 점점 스텝의 수가 많아지더니 나중에는 화면을 가득 메울 정도…. 눈으로 보고하는 사람들에게는 거의 공포다. SO REAL 매니악을 클리어할 수 있을 정도의 반복 점프가 되지 않으면 클리어 불가능. 저혈대 불가능.

◀ 36소절. 빙빙뭐며 반시계 회전이다

# MAKE IT BETTER - SO REAL MIX

■BPM 118 mitsu-O! ■등장스테이지: (1, 2스테이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때)3스테이지 이후

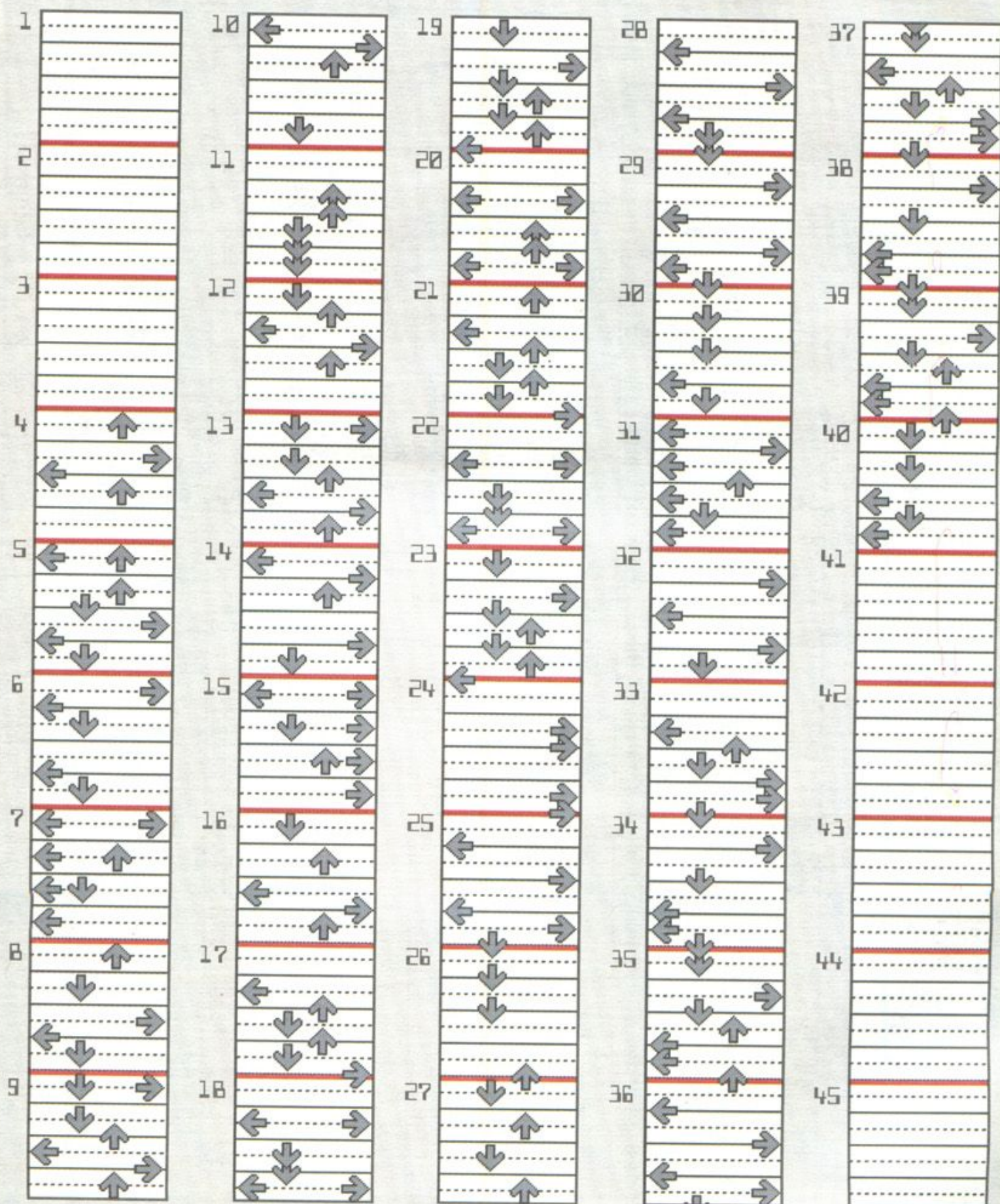
**BASIC** MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 159

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

## TRICK GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 191

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

MAKE IT BETTER
So--REAL-Mix
mitsu-O! SUMMER
MANIAC
EXORBITANT ★★★★★★★★
MAX COMBO 208
DANCE DANCE REVOLUTION
MANIAC

## BASIC DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 135

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

## TRICK DOUBLE

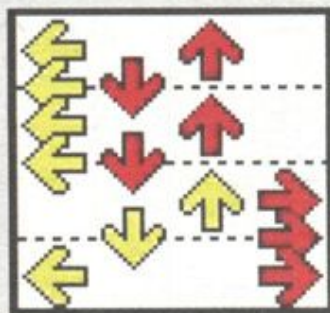
PARAMOUNT ★★★★★★★ MAX COMBO 185

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

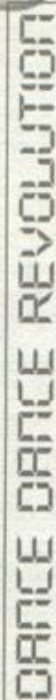
리믹스버전 「MAKE IT BETTER - SO REAL MIX」 역시 밝은 느낌. 파도소리 비슷한 것이 나서 해변분위기가 난다고는 하는데 국내 오락실 여건상 잘 들릴 리는 만무. 화살표는 더욱 촘촘. 줄여서 '매킷 소 리얼', 더 줄여서 '소렬'이라고 부른다.

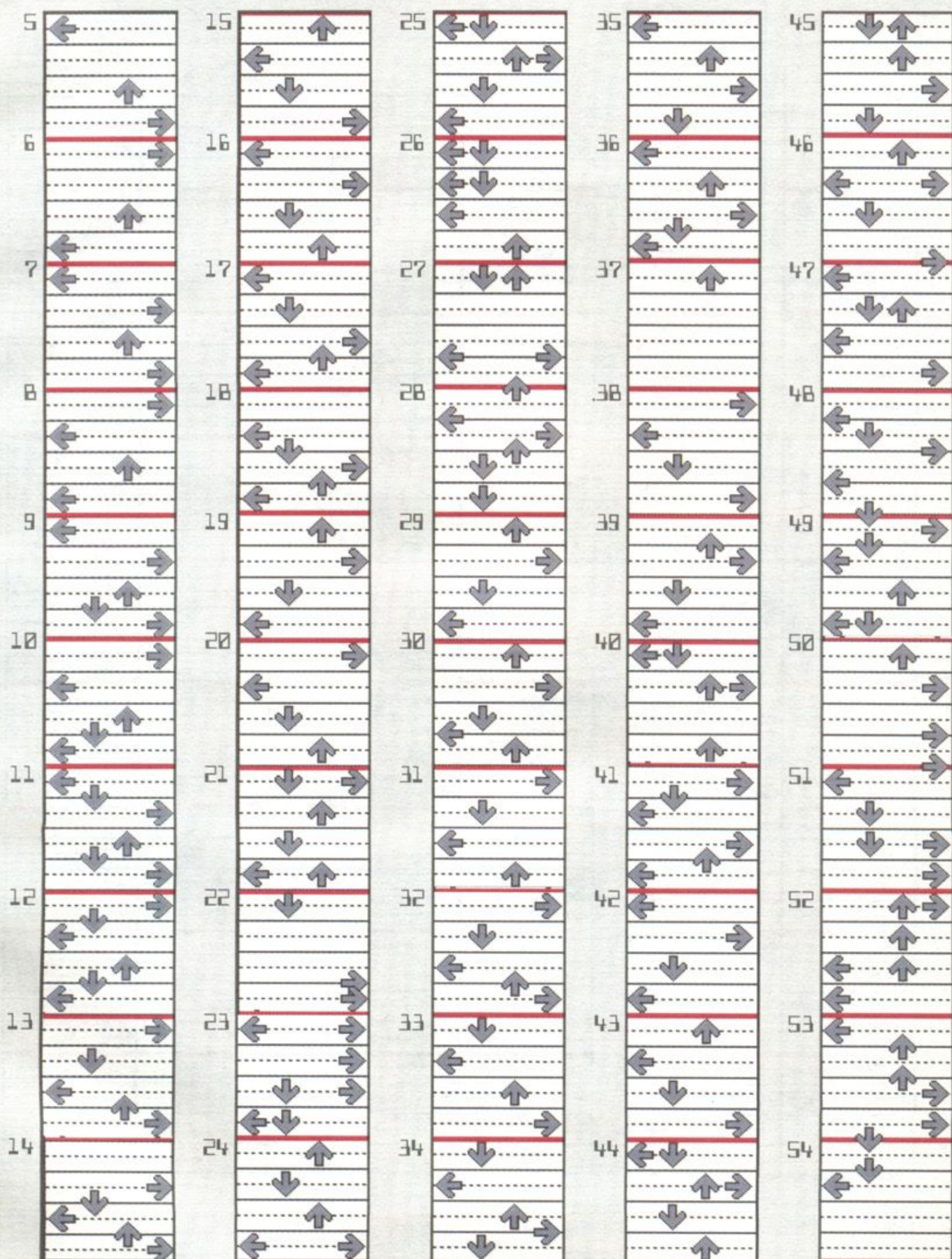
정박 동시밟기와 반박 3연타가 혼합된 패턴이 계속 되지만 역시 스피드가 느리므로 충분히 눈으로 확인하며 갈 수 있다. 눈여겨볼 부분은 9소절 반박 3연타 두 세트와 34소절 반박 5연타부분. 9소절의 경우 사실 지극히 평범한 부분이지만 SO REAL을 처음 접하는 초심자의 경우 스텝이 꼬이는 경우가 있다. 모범운족은 ←·→·↑를 왼-오른-왼, 다시 ↑·→·↑를 왼-오른-왼이다. ←·→를 왼발 슬라이드 후 오른발로 ↑. 그 상태에서 오른발로 ↑·→슬라이드와 동시에 시계로 270도 돌아 왼발↑로 마무리 짓는 터닝 슬라이드 조합도 COOL. 34소절의 반박 5연타는 오른발로 →·→, 왼발로 ↓, 다시 오른발로 ←·←가 모범운족. →·→를 스위치스텝으로 처리하고(오른발 시작) 오른발로 ↓·← 슬라이드 후 스위치스텝 형식으로 왼발← 마무리 짓는 스위치스텝+슬라이드로 COOL.

5소절에 나오는 반박 5연타는 9, 12, 13소절에서도 같은 패턴으로 등장하는데 동시밟기 처리후 양발 교대로 스텝을 밟아주면 쉽다. 17~23소절의 ←→동시밟기는 '팡!' 하는 드럼음에만 맞춰주면 리듬타기가 한결 수월해 진다. 19소절의 반박 6연타는 →를 오른발로 시작해서 스텝의 순서를 맞추도록 하고, 31소절의 반박 7연타는 ←에 왼발을 고정한 상태에서 오른발로 나머지를 처리하면 쉽다. 그 이후 특별히 어려운 부분은 없으니 생각보다 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.

매니악 오리지널 MIB보다 난이도가 하나 더 높은 발바닥 여덟개지만 사실 약간 더 쉽다. 역시 어렵기는 마찬가지. 5소절 시작에 등장하는 동시밟기로 구성된 반박 연타부분 처리에 익숙해 져야 클리어가 수월해 진다. 24소절까지는 반박 7연타가 연이어 등장하기는 하지만 기대(?)와 다르게 별로 안 촘촘하다. 25소절부터 플레이어의 기대를 저버리지 않는 MIB SO REAL을 만나보실 수 있다. 화살표 배치는 동시밟기 한번, 한 개 밟기 한 번이 교대로 나오지만 그냥 모조리 동시밟기로 방방 뛰어주는 것이 속 편하다. 고수급이라면 ←→·←·←↑부분에서 360도 급터닝으로 확실한 임팩트를 줄 수 있다. ←를 밟은 왼발을 축으로 반시계로 360도 급터닝해 ←↑(←왼발, ↑오른발)를 처리하는 것. ←를 밟은 왼발을 축으로 돈 후 왼발로 다시 ←(←↑의 ←)를 밟아야 하는데 발을 떼었다가 다시 밟는 것이 아니라 계속 붙이고 있는 상태에서 힘을 조절해 패널센서가 두 번 반응하도록 하는 것이다. 몸무게의 중력을 줄일 만큼 강하게 회전해 주는 것이 포인트. 29, 33, 35, 39, 40 소절 역시 족보를 확실히 숙지하고 뛰어주면 된다(무책임인가…). 40소절의 동시밟기 반박 7연타 중 앞의 4연타는 왼발 ←를 축으로, 뒤의 3연타는 오른발→을 축으로 생각하면 의외로 간단.

◀ 42소절. 바쁘다 바빠

## DOUBLE

어찌된 일인지 구성이 싱글과 거의 비슷하다. 가운데 부분을 제외하면 이동 테크닉이 특별히 요구되는 곳도 눈에 띄지 않는다. 싱글을 클리어 할 수 있다면 무난히 클리어 가능한 곡이다. 트릭 더블의 경우에도 사정은 마찬가지이지만 연타가 상당한 부분을 차지하기 때문에 원곡을 약간 버벅댄다면 절대 클리어 불가능. 연습은 원곡을 토대로 해도 무방하다.

# TRICK

PARAMOUNT ★★★★★★★ MAX COMBO 211

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

## BASIC DOUBLE PARAMOUNT ★★★★★★★★ MAX COMBO 201

32
33
34
35
36
37
38
39
40

41
42
43
44
45
46
47
48
49

50
51
52
53
54
55
56
57
58

## TRICK DOUBLE

EXORBITANT ★★★★★★★ MAX COMBO 215

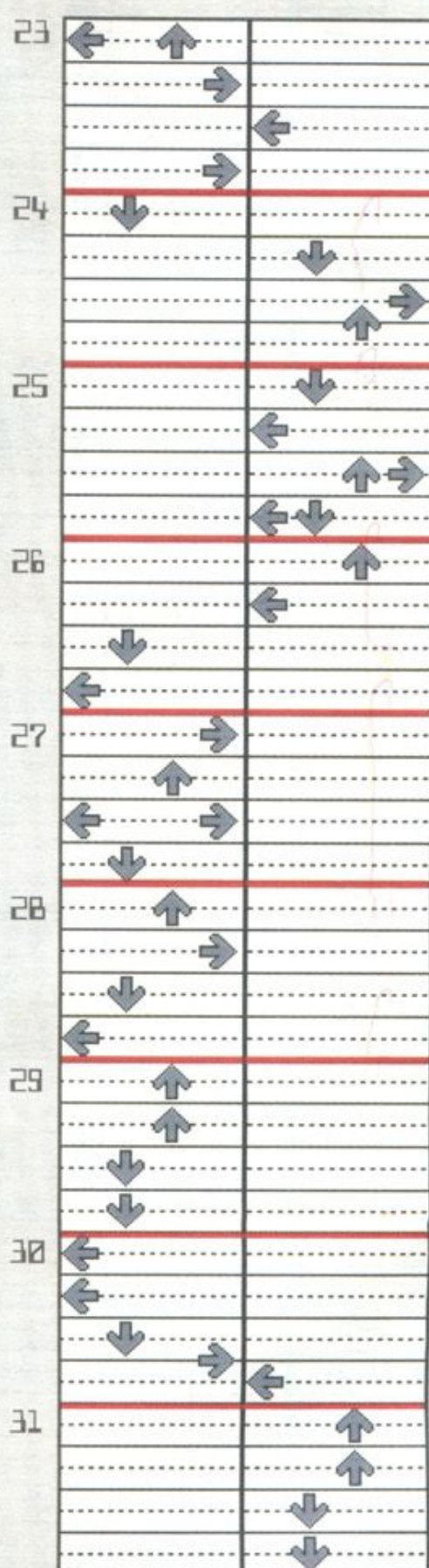
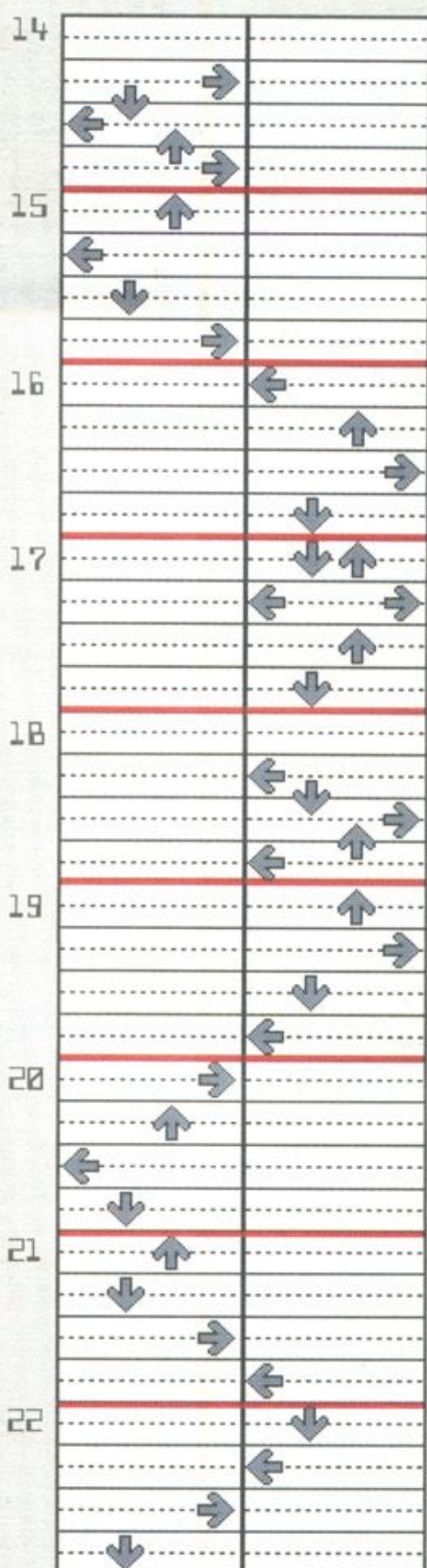
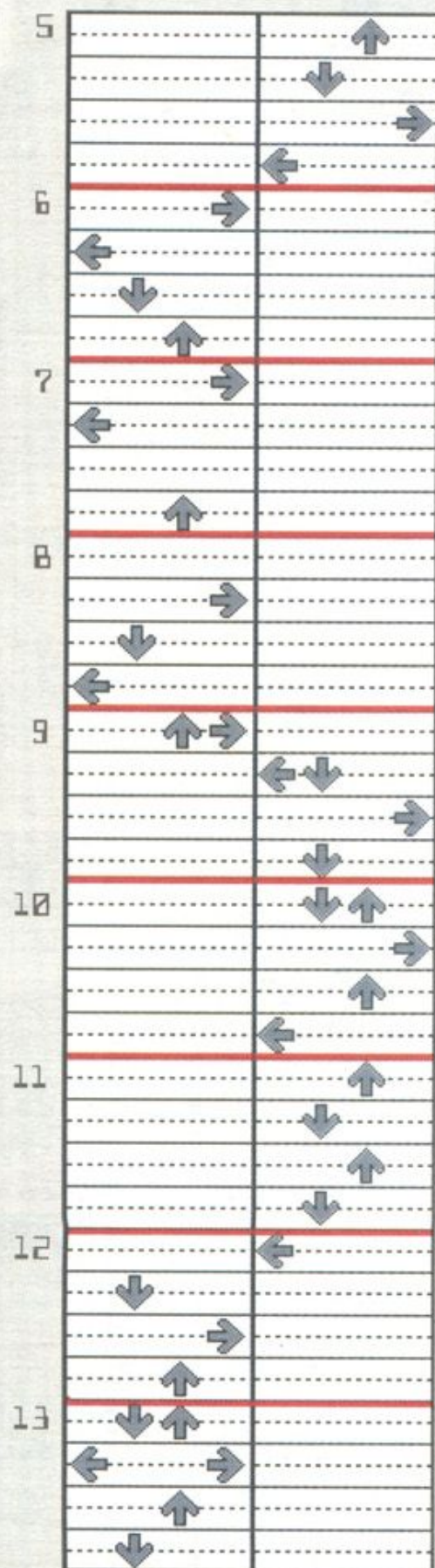
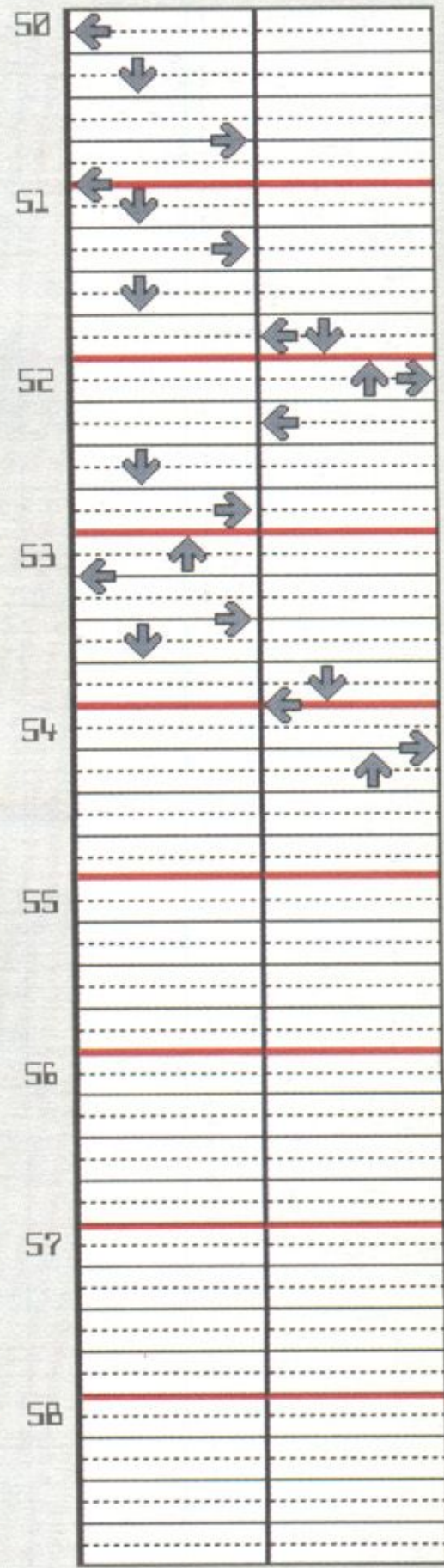
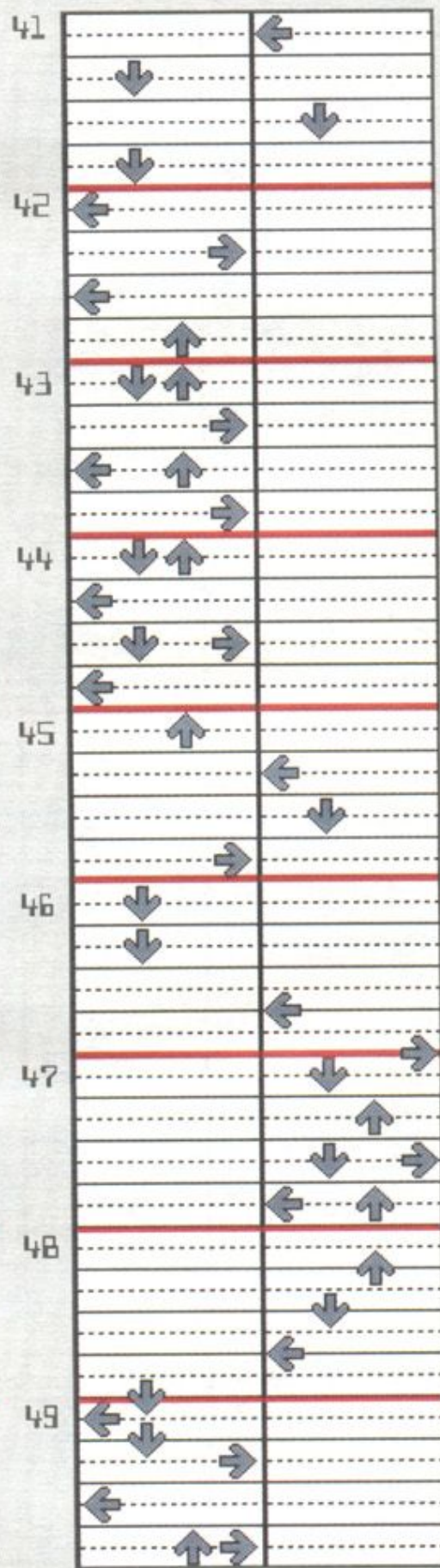
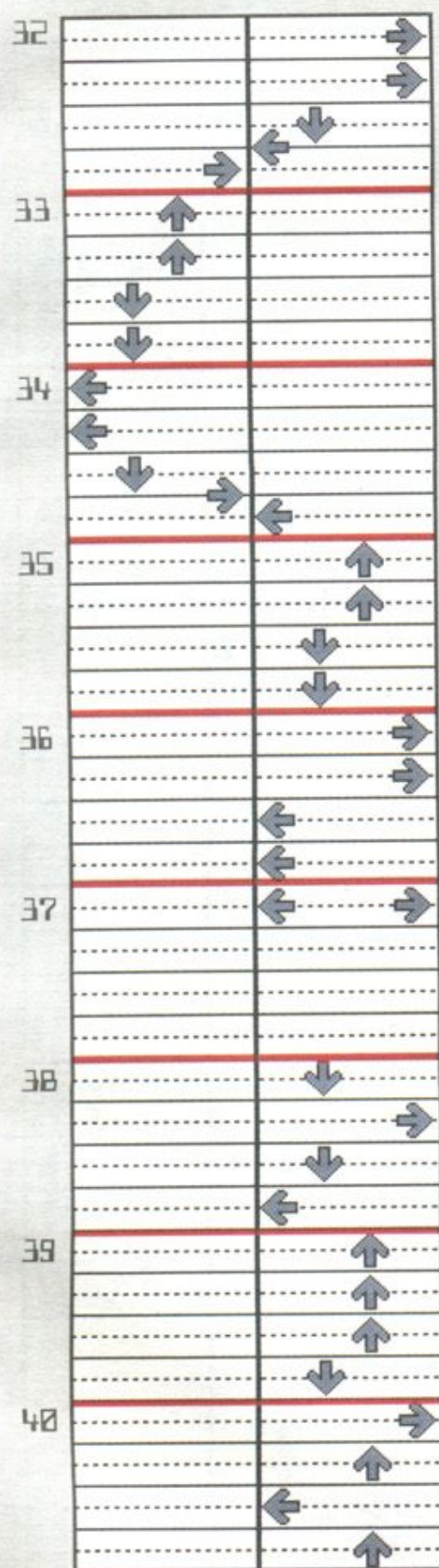
5 6 7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28 29 30 31

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

TRIP MACHINE DE-SIRE

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49

50 51 52 53 54 55 56 57 58

## BASIC COUPLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 178

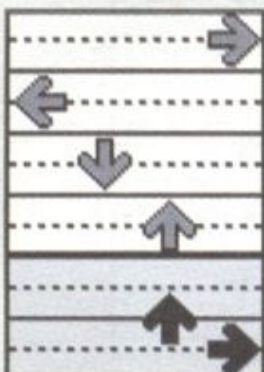
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

TRIP MACHINE
DE-SIRE
DANCE DANCE REVOLUTION
BASIC COUPLE
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56

PARANOIA에 버금가는 난이도를 자랑하는 코나미 오리지널 곡. 빠른 스피드에 분위기는 근미래적이며 어두운 편. 이 곡이 어려운 이유는 리듬이 매우 불규칙하다는 것. 풋츄어 째즈나 AM-3P처럼 리듬이 까다로운 것과는 다르게 그리 어려울 것 없는 반박 연타 리듬이 불규칙하게 등장한다는 게 문제. 무슨 소리인지는 해보면 안다. 줄여서 '트립'이라고 부른다. DDR 2nd MIX에는 'SP-TRIP MACHINE~JUNGLE MIX'가 등장.

일단 중요한 것은 트립머신의 이 미친 변칙리듬들을 줄줄 꿰고 있어야 한다는 점이다. 제일 좋은 방법은 곡을 여러 번 듣고 뒤에 깔리는 비트음('쿵쿵거리는 소리'라고 생각하면 이해가 빠르다)의 변칙 패턴을 자연스레 외우는 것. 따로 음악을 들을 만한 여건이 안된다면 그저 노력과 근성으로 익히는 수밖에. 11소절 뒷부분과 12소절 뒷부분에 처음 반박이 등장. 14소절이 약간 까다로운데 14소절 시작의 ⇩이후에 한 박자를 쉬어준 후 반박 4연타가 난입해버린다. 한 박을 쉬는 동안 마음의 준비를. 익숙해 졌다면 이 부분에서 터닝도 가능하다. 18소절에서는 14소절을 반전시킨 배치가 등장. 23소절 시작에 반박 2연타는 따로 놓고 보면 아무 것도 아니지만 이런 놈이 정박과 한박 휴식과 마구 뒤섞여 제멋대로 등장한다는 점이 까다로운 것이다. 28, 31, 32, 34, 39, 49가 모두 돌출반박 위험지대. 요주의.

◀ 38~39소절. 바로 이렇게 갑자기 튀어나오는 놈이 문제

동시밟기와 반박패턴이 베이직에 비해 무지 까다로워졌다. 앞서 말했듯 관건은 역시 변칙 돌출반박의 확실한 이해. 10소절부터 계속 반박 3연타 묶음으로 일관하다 13소절 중간에 느닷없는 정박이 출현하는가… 싶더니 다시 반박 3연타 연발인가… 싶더니 한박 쉬고 반박 5연타…. 이 5연타 놈은 ⇨·⇩오른발 슬라이드, ⇦ 왼발, ⇧·⇨오른발 슬라이드로 처리하던가 자신 있다면 터닝을 시도. 17소절에 반박 3연타, 한박 쉬고 반박 5연타 패턴 재등장. 28소절 후반 반박 4연타에도 주의. 39, 47, 51소절의 반박 2연타는 더욱 주의. 53소절 뒷부분부터 등장하는 반박 2연타 네 묶음 '따단 따단 따단 따단' 피니쉬 리듬은 왼발부터 시작하는 교차 슬라이드로 처리하면 COOL.

## MANIAC

8소절의 끝 부분부터 시작해서 15소절의 중반부까지 계속되는 반박 3연타는 기본기 충실로 극복한다. 16소절의 반박 7연타는 시작부분 ⇨을 단순하게 오른발로 시작하지 말고 좀 변형을 주어 왼발로 밟은 다음 ⇩를 오른발, ⇦을 다시 왼발로 밟을 수 있도록 하자. 처음에는 어색하지만 익숙해지면 오히려 수월. 계속 연결되는 나머지 4연타는 오른발로만 처리한다. 사실 이 방법은 화면에서 눈을 떼지 않는다는 장점은 있지만 오른다리에 무리를 주고 폼 또한 빵점. 처음 4연타를 반시계 터닝, 나머지 3연타를 시계 터닝으로 처리하면 깔끔. 그리고 39소절부터 간간이 등장하는 동시밟기가 섞인 반박 3연타 패턴에서 무너지지 않도록 주의. 그 외에 짚어줄 부분은 많지만 사실 큰 의미가 없다. 운족이 어려운 것이 아니라 단지 리듬 잡아내기가 힘들다는 것뿐이니. 다시 말하지만 트립머신의 유일한 파해법은 오로지 귀로 익히는 것 뿐.

싱글처럼 리듬 찾기가 까다롭지는 않다. 그러나 90도 스텝을 포함한 이동 스텝이 반박 3연타로 등장한다. 이 곡의 속도에 이 곡의 리듬이라면 거의 동물적인 감각이 아니고서야… 몸의 방향이 성패를 결정하기 때문에 몸을 움직이는 데 정진하자. 트릭 더블은 거의 지옥. 리듬이 싱글 때 마냥 패턴 없이 나오기 때문이다. 무책임한 말이지만 외우기를…. 족보가 도움이 될 것이다.

▲ 트릭 더블 16소절

## BASIC DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★★ MAX COMBO 254

39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62

## TRICK DOUBLE

EXORBITANT ★★★★★★★★★ MAX COMBO 309

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62

## BASIC COUPLE GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 228

DANCE DANCE REVOLUTION BASIC COUPLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

'편집증' 이라는 뜻의 PARANOIA. 최강 난이도 곡답게 FINAL 스테이지에서만 등장한다. 곡 자체에 상당한 위압감이 깃들어 있어 선택하는 것만으로도 어느 정도의 갤러리 시선은 먹고 들어갈 수 있을 것이다. 화살표도 DDR곡에서 퍼포로 유명한 부분을 따와서 구성했기에 제법 퍼포시연도 가능한 곡(어디까지나 고수들 이야기입니다). 스피드도 전곡 최강이고 화살표도 촘촘하고(곡이 워낙 빨라서 촘촘하진 않군…) 게이지 감소량도 최악이어서 클리어율은 최하겠지만 어차피 깨나 못깨나 막판이기에 선택률은 높다. 곡의 BPM이 180인데 아티스트명도 180이라는 것은 재미있는 점이다(2nd PARANOIA~DIRTY MIX의 BPM은 190인데 아티스트명도 190이라는 점은 더욱 재미있는 점). 여담으로 DDR 2nd MIX에 PARANOIA~ DIRTY MIX와 PARANOIA~CLEAN MIX라는 리믹스 버전이 생겼는데… DIRTY MIX는 더럽게 어렵고 CLEAN MIX는 깨끗하게 포기하자. PARANOIA는 줄여서 '파라'! 아티스트가 파란오이를 보고 '파란오이야!' 라고 외치며 악상을 얻었다는 것으로 유명하다… 으음…

자, 파라노이아다. 이름만 들어도 가슴이 설레는 파라노이아다. 파라의 화살표는 오로지 비트음만을 따라간다. 마치 비트매니아나 EZ2DJ의 DRUM'N BASS 장르를 플레이하듯 쿵쿵거리는 소리에 맞춰 발을 놀리자. 파라의 비트음은 심리적인 요인인지는 몰라도 다른 곡에 비해 확연히 두드러지므로 리듬 따라잡기는 그리 어렵지 않을 것이다. 단지 속도 따라잡기가 어려울 뿐… 당신의 두 다리는 BPM 180앞에 처참히 부서질 각오를 해야한다. 두근거리며 15소절까지 가다보면 16소절부터 낯익은 족보가 등장할 것이다. 바로 마이파이어에서 봤던 ←→·↑↓·←후에 ↓↓↓3연타 '궁·장·궁·장장장' 리듬이다. 물론 스피드로 인해 난이도는 하늘과 땅 차이. 특히 ↓3연타는 혼신의 힘을 다해야 MISS를 막을 수 있을 것이다. 21소절부터는 와리가리 패턴. 터닝포인트도 있으니 자신있다면 터닝도 시도해 보자. 와리가리 패턴은 28소절 끝 ←→동시 밟기로 종지부. 29~34소절 8분의 3박자 변박구간에서 무너지는 이들이 의외로 많다. 역시 귀로 극복하자. 리듬은 '궁 · 장 · 궁 · 장·구장장장'. '궁장궁장'이 뭐냐고? 이것이 문자표기의 한계이니 이해를. 파라 몇 번만 해보면 궁장장이 뭔지 확실히 알테니 일단 넘어가자. 47소절부터 ←→·↑↓연속 동시밟기로 체력을 조금씩 갉아먹다가 55소절부터 긴박감 넘치는 리듬과 함께 비지스텝이 등장. 슬라이드로 62소절까지 미끄러지다 보면 '단각(斷脚)의 계곡' 이라는 결정타가 작렬한다. 모범운족은 ↓에 왼발로 축을 두고 오른발로 사정없이 연타. 이 결정타 구간에 확실히 적응해서 퍼포를 넣어보고 싶다거나 다리의 내구도가 이 극악의 연타들을 도저히 견뎌낼 수 없다면 슬라이드를 써서 다리를 바꿔가며 연타해 보자. 방법은 63소절을 예로 들어, 왼발로 ↓을 밟고 오른발로 →를 연타한 후 그 오른발을 ↓로 끌어와 축으로 삼고 왼발로 ←를 연타하는 것이다. 파라에 처음 도전하는 초심자라면 당분간은 클리어에 너무 연연하지 말자. 다른 곡들과는 다르게 어느 정도 마스터한다고 클리어되는 곡이 아니기 때문이다. 그 이유는… MISS가 났을 때 게이지 감소량을 보면 안다…

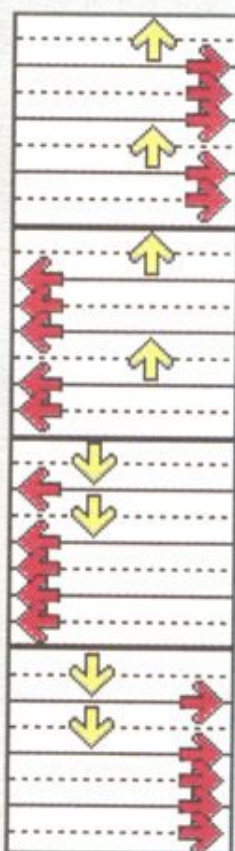
▲ 이렇게 해서 과부하를 막아보자

▲ 29~30소절 변박구간. 궁·장·궁·장·구장장장

베이직에 살이 조금 붙었다. 16소절 마이파이어 구간이 ←→·↑↓에서 ←↓·↓→로 변경. 허리의 움직임을 조금만 유연하게. 21~28소절 와리가리 구간은 기

준이 ↓에서 ↑로 변경. 29소절부터의 8분의 3박 변칙리듬 구간과 반박 4연타 사이의 ↑는 ↑↓로 변경. 55소절 비지스텝 구간은 비즈니스에 TRICK을 건 것과 똑같이 →·↓·←반박 3연타에 ←·↓·→반박 3연타가 추가되었다. 62소절까지 주욱주욱 미끄러지다 보면 어느새 결정타 '단각의 계곡'. 베이직보다 한 소절당 연타 한 개가 추가. 허허허… 건투를 빈다. 여기에 저엉 퍼포를 집어넣고 싶다면 브릴에서 설명한 오빠달려 스텝이나(달려도 좀 빨리 달릴 필요가 있다) 일렉트릭쇼크, 간질 스텝, 중풍 스텝 등을 추천한다.

열심히! ▶

자자, 말로만 듣던 그 매니악 파라다. 매냑파라… 뭐 요즘은 오락실 한 시간만 죽치고 있으면 매니악 파라 클리어하는 사람 한 명 이상은 꼭 있을 정도여서 '開羅所裸 다 깨는 매냑파라'라고도 부르지만 그런 소리하면 혼난다. 아무리 매냑파라 클리어하는 이들이 많아졌어도 국내 전체 인구의 0.1%도 안된다는 사실을 명심하자… (될지도… -_-;)잡설 치우고, 시작부터 반박 3연타, 5연타가 쏟아진다. 너무 빠르다 보니 어디가 정박이고 3연타고 5연타인지 구분이 힘들 것이다. 허나 규칙이 있다. 궁장어로 표기해 보면, '궁·장·궁장장·궁·궁장궁장장'이 된다. 1·1·3·1·5로 외워두자. 이 패턴이 8소절까지 두 번 반복되고 그 이후 20소절까지는 정박과 반박 3연타, 5연타의 랜덤패턴. 깨지면서 익히자. 18소절의 반박 5연타는 끝 부분이 →·→로 중복입력이니 주의. 21~28소절까지 정박뿐이므로 좀 쉬다가(터닝 포인트 체크해보자) 29소절부터 어김없이 8분의 3박자 변칙구간이 찾아온다. 반박 4연타부분의 패턴의 난이도 UP! 변칙구간 지나서 39~46소절은 5~8소절에 등장했던 1·1·3·1·5 '궁·장·궁장장·궁·궁장궁장장' 패턴이다. 48~54소절 동시밟기 점프구간은 ←↓·↓·↓→로 변경. 55소절 비즈니스 구간은 반박 3연타의 랜덤패턴이다. 63소절 결정타구간은 족보로 이해하자. 67소절 이후 피니쉬 구간은 정박 두 번에 반박 3연타 '궁·장·궁장장'의 반복. 노력한다고 모두 매냑파라를 클리어 할 수 있는 것은 아니지만 매냑파라를 클리어한 사람들은 모두 노력을 했다는 사실을 명심하자… 라고 읊어보며 부실한 매냑파라 클리어 가이드를 마친다.

싱글에 익숙한 사람은 당황할 지도…. 완전히 다른 패턴이기 때문이다. 41소절 전까지 반박 3연타가 등장하지 않으므로 좀 빠르다는 기분으로 몸을 실어주면 일단은 통과. 가운데 2개의 동시 스텝에서 뒤로 빠지는 곳에서는 속도상 다른 곳으로 발을 옮기는 것이 빨라야 하므로 슬라이드로 처리할 것을 권한다. 트릭 더블은 단연 전 모드, 전 곡 중에 최강의 난이도를 자랑한다(매냑 파라보다도!). 우리는 이 곡을 클리어하는 사람을 괴·물·이라 부른다. 공략법은 없다. RPG게임 최종 보스에 도전하는 심정으로 도전, 또 도전이다! 일단은 족보부터 외우길.

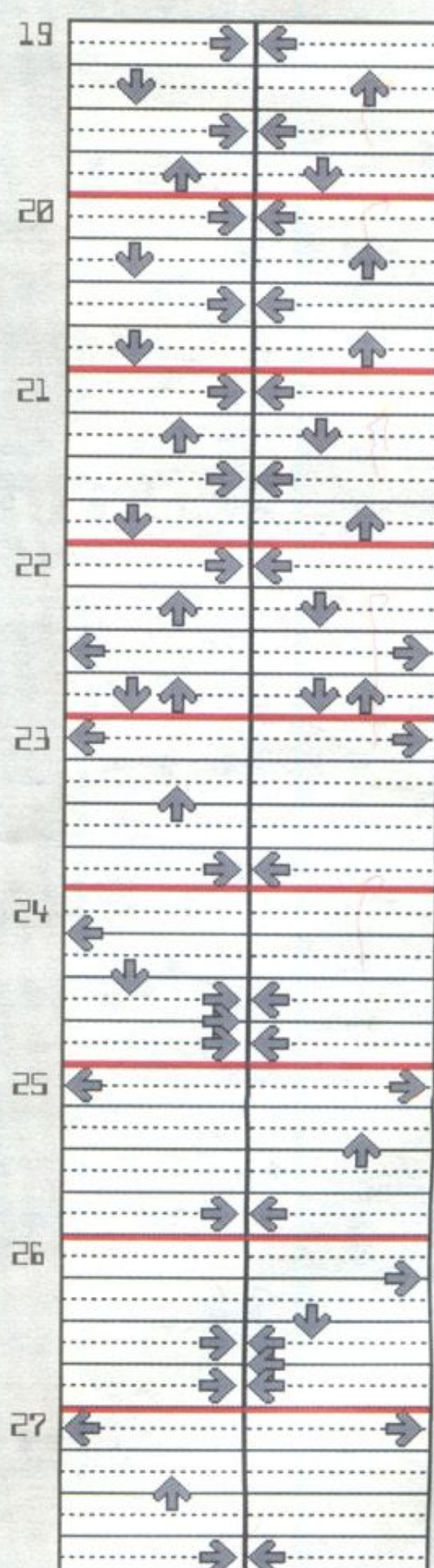
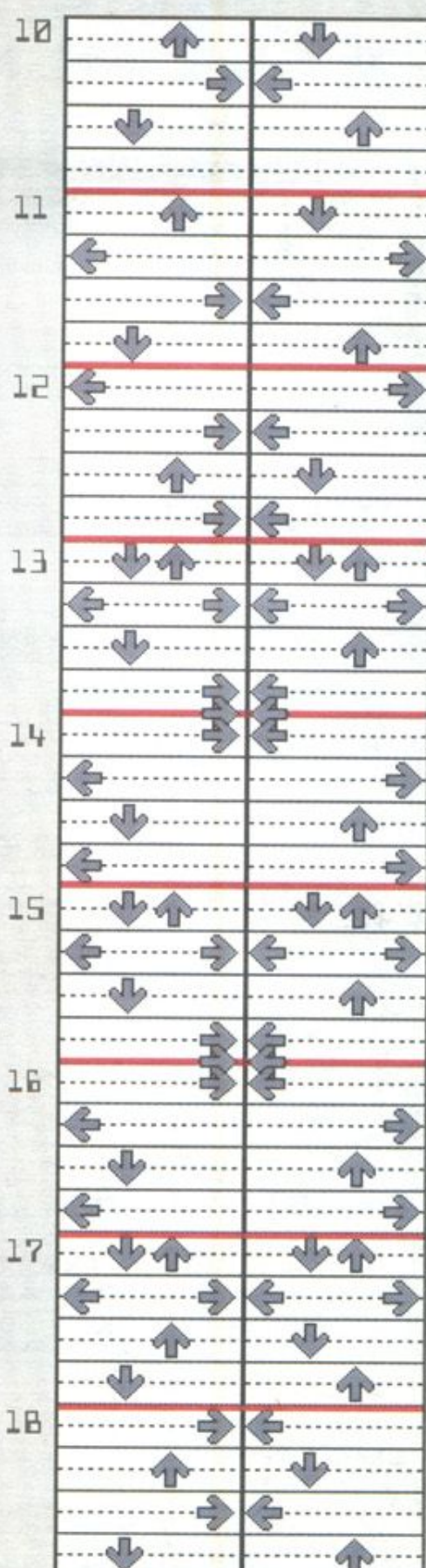
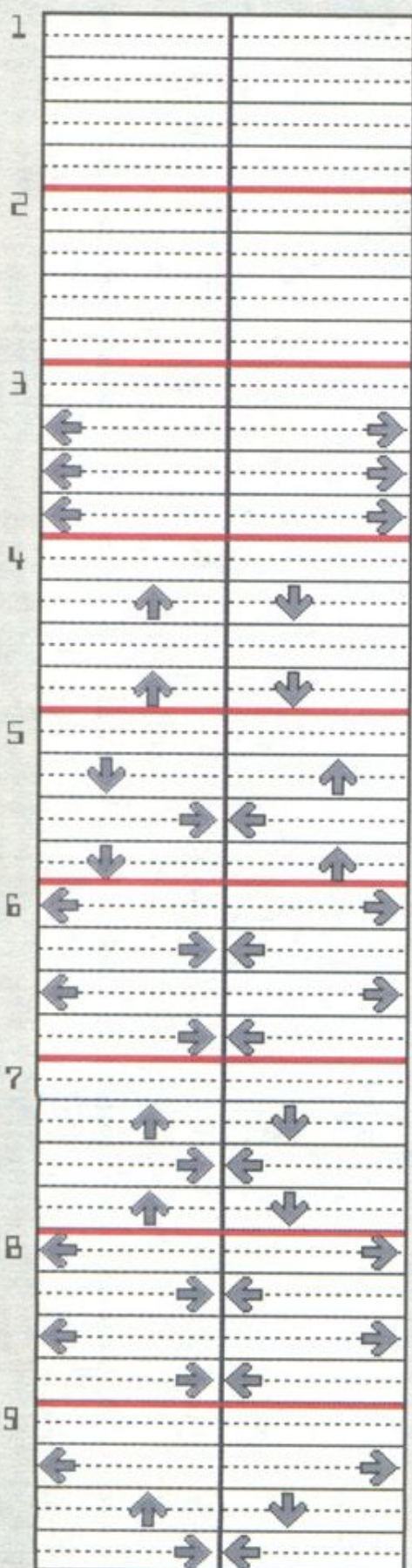
# DANCE DANCE REVOLUTION

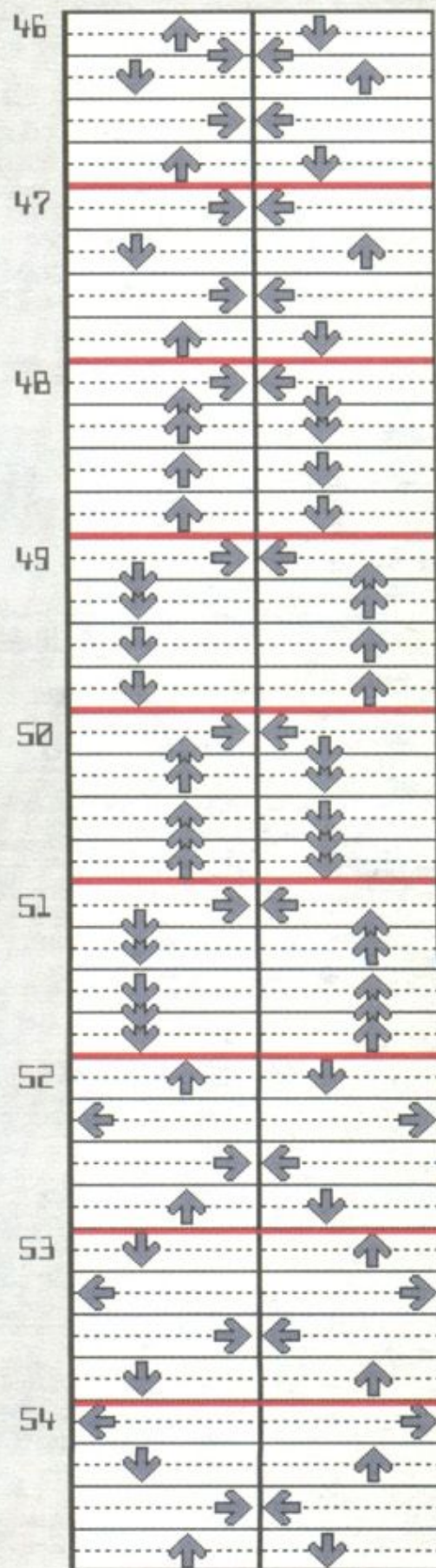
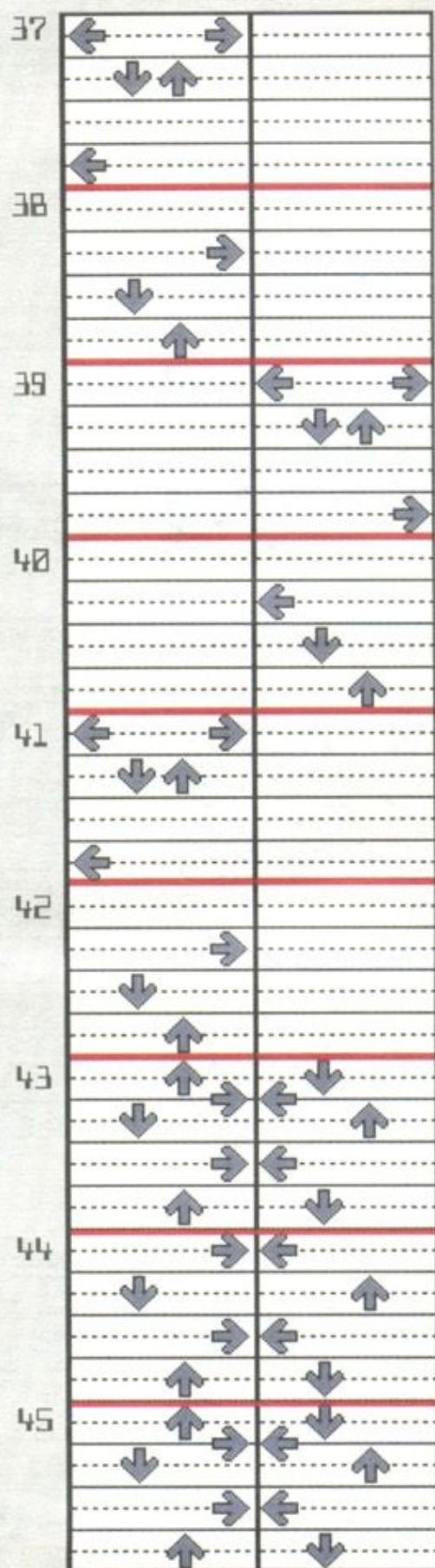
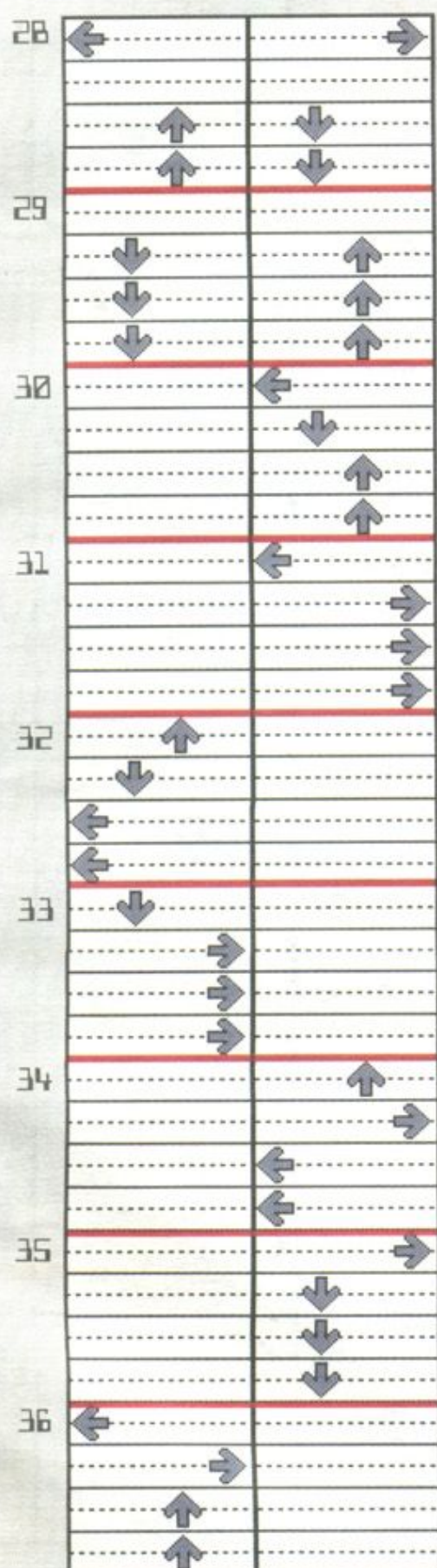
보너스

# 실전 퍼포 소개

유명한 실전 퍼포를 사진과 족보를 곁들여 설명했다. 일본의 어느 유명한 DDR팀이 고안한 것으로서 인터넷 동영상을 통해 공개된 후 현재 국내의 수많은 DDRer들이 모방 시연에 열을 올리고 있을 정도로(- -;) 완성도가 높은 퍼포. 여기서 설명하는 것은 비록 모방판이지만 참고한다면 새로운 퍼포의 장을 여는데 큰 도움을 줄 수 있을 것이다. 독자 여러분들의 개량형 한국식 퍼포를 기대해 본다 (타, 탈춤 퍼포…?).

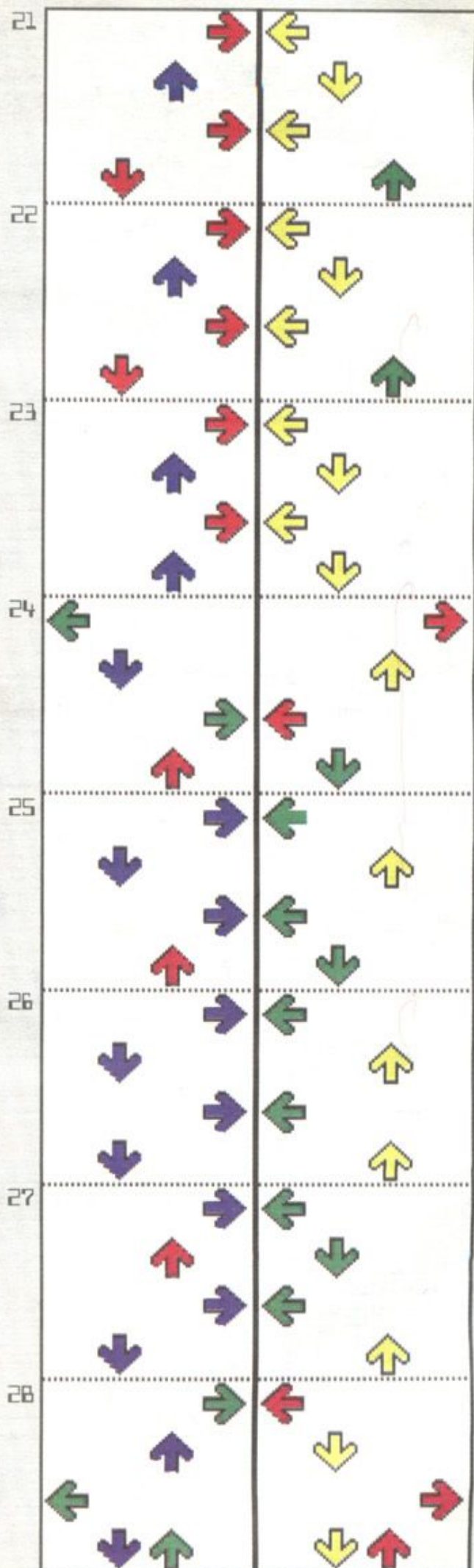
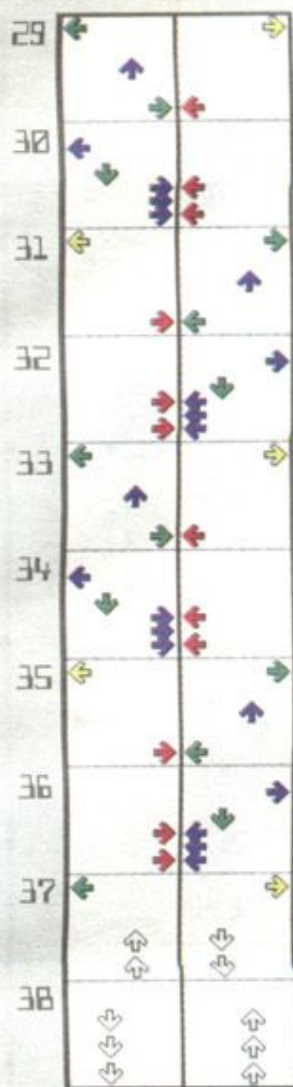
# ▶COUPLE MODE BASIC PARANOIA PERFORMANCE◀

제목에서 알 수 있듯 두 명이 플레이하는 커플 퍼포다. 크로싱(겹쳐 플레이)와 스위칭(자리 바꾸기)가 많기 때문에 수많은 연습을 통해 둘의 호흡이 완벽히 맞아야 한다. 솔로파트(한 명이 양측발판을 다 맡아 하는 구간)의 난이도도 엄청난 것이어서 개개인의 실력도 뒷받침이 돼주어야 하고 족보 완전암기는 필수. 실로 난이도 A+급의 초고급 퍼포라 할 수 있다. 기본적으로 알아둘 것은 1P는 LEFT, 2P는 RIGHT를 걸고 플레이해야 한다는 점.

| | |
|---|---|
| 1P 왼발 | 노란색 화살표 |
| 1P 오른발 | 빨간색 화살표 |
| 2P 왼발 | 초록색 화살표 |
| 2P 오른발 | 파란색 화살표 |

족보를 보면 한 눈에 알 수 있겠지만 거의 모든 부분이 1, 2P 원점대칭으로 구성되어 있다. 무언가 기발한 것들이 마구 샘솟지 않는가? 일단 20소절까지는 특별한 것이 없다. 각자 기량을 살려 개인플레이… 조금만 생각해 보면 제법 많은 커플 플레이가 나올 수 있을 것 같으니 각자 연구!

여기서부터 본격적인 커플 플레이에 돌입한다. 다시 말하지만 1P 왼발은 노란색, 오른발은 빨간색, 2P 왼발은 초록색, 오른발은 파란색. 그렇다면 족보를 보고 플레이 모습을 상상해보자. 언뜻 이해가 잘 안될 지도. 사실은 1, 2P가 앞뒤로 나란히 서서 플레이하는 '크로싱' 구간인 것이다!

19소절부터는 1P와 2P는 화면을 등지고 양패널 가운데에 나란히 서게 된다(1P가 앞에 선다). 1P는 ⇨⇦(1P의 ⇨와 2P의 ⇦)와 양쪽의 ⇩를 한박자씩 번갈아 밟아주면 되고 2P는 한박자씩 쉬어가며 양쪽의 ⇧를 번갈아 밟아주면 되는 것. 22소절에서 1, 2P가 앞뒤로 자리를 바꾼다. 바꾸는 방법은 족보를 참조. 23소절부터는 둘의 역할이 정반대가 된다. 26소절에서 1P는 2P패널로, 2P는 1P패널로 이동. 즉, 26소절이 끝나면 1, 2P의 위치가 바뀌는 것이다.

▲ 여기서 자리를 바꾼다

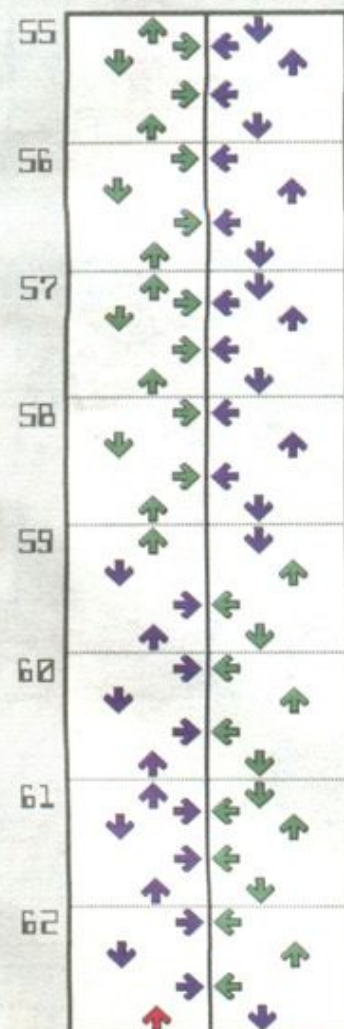
DANCE DANCE REVOLUTION

'궁 · 장 · 궁 · 장 · 구장장장'으로 유명한 변칙리듬구간이다(싱글파라 공략 참조). 1P는 30소절의 ⇦·⇦를 밟은 후 1P패널로 건너오고 2P는 이와 동시에 ⇦·⇦·⇦를 밟은 후 2P패널로 건너온다. 이것을 4회 반복. 스위칭할 때 시계로 도는 것이 좋으며 38소절이 끝나자마자 2P는 밖으로 나온다.

이제 1P의 독무대다… 라고 해봤자 그리 특별할 것은 없고 그저 통상의 더블모드를 즐기듯 플레이하면 OK. 기량에 따라 퍼포시연도 적극적으로 해주자. 그 동안 2P는 무대밖에 쫓겨난 상태가 되는데 멍하니 보고 있지만 말고 1P와 안무를 맞춰 가볍게 모션을 취해주는 것도 좋다. 46소절에서 1P는 다시 1P자리로 회귀(?)하게 되는데 이 순간 2P는 스테이지로 컴백할 준비를 한다.

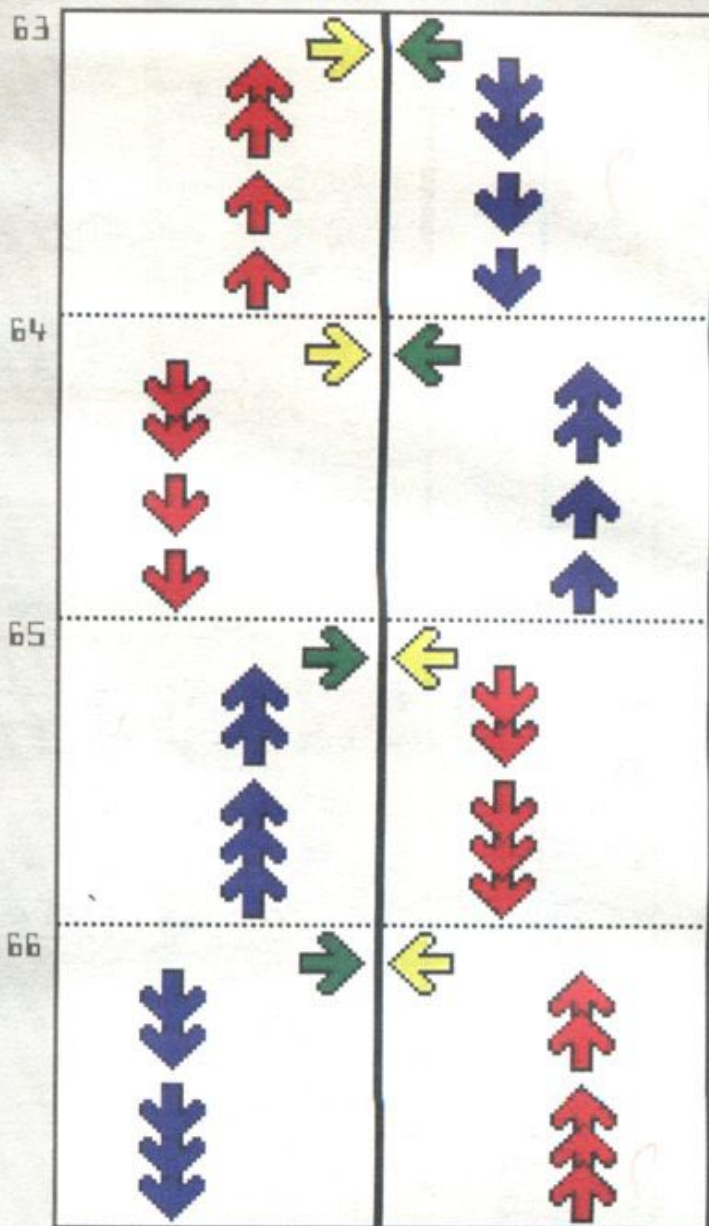
1P 독무대

47소절 시작과 동시에 2P가 2P패널로 컴백한다. 가장 많이 쓰이는 것은 뜀틀하듯 철봉을 뛰어넘어 ⇦⇨위로 착지하는 방법. 지하철 패스 잃어버렸을 때 개찰구 뛰어넘듯이 넘어도 좋고 철봉 사이로 스무스하게 스며들어도 좋고 자신 없다면 그냥 올라와도 된다. 1, 2P 개인플레이 구간으로서 둘의 합체 퍼포도 만들기가 애매하기 때문에 그냥 각자의 기량을 살려 플레이한다. 52소절이 끝남과 동시에 1P는 재빨리 무대 밖으로 튀어나와야 한다.

▲ 2P가 컴백

2P가 컴백 ▶

여기서부터는 아까와는 반대로 2P의 독무대로서 이 퍼포의 클라이막스. 'X자 스텝'이라고도 불리운다. 2P는 화면을 보고 1P패널 ⇧와 2P패널 ⇩를 양다리를 쭉 찢어서 동시에 밟는다. 이어서 ⇨⇦(1P ⇨와 2P ⇦), 다시 ⇩⇧(1P ⇩와 2P ⇧). 이 세 종류의 패널배치가 반박과 조합되어 나온다. 59소절 두 번째 박자부터는 시계로 돌며 화면 반대쪽으로 방향을 바꿔 백플에 들어간다.

62소절 네 번째 박자에서 1P가 컴백.

1, 2P의 크로싱 구간이다. 63소절이 시작되면 1P는 화면을 등지고, 2P는 화면을 보고 있는 상태여야 한다. 각각 왼발을 기준으로 하고 오른발로 연타하면서 서로 등을 맞대고 반시계로 회전해가면 된다.

## (67－마무리)

크로싱이나 스위칭은 없다. 터닝포인트가 있으므로 각자의 터닝 안무를 맞추어 보는 것도 좋을 듯. 피니쉬는 역시 모션을 맞추어서!

글로 설명하는 것은 이 정도가 한계다. 족보와 사진을 참조해가며 실제로 연습해보기를. 다시 강조하지만 개량에 개량을 거듭해 한국식 퍼포를 만들어 보는 거다! (무…무당 퍼포…?)